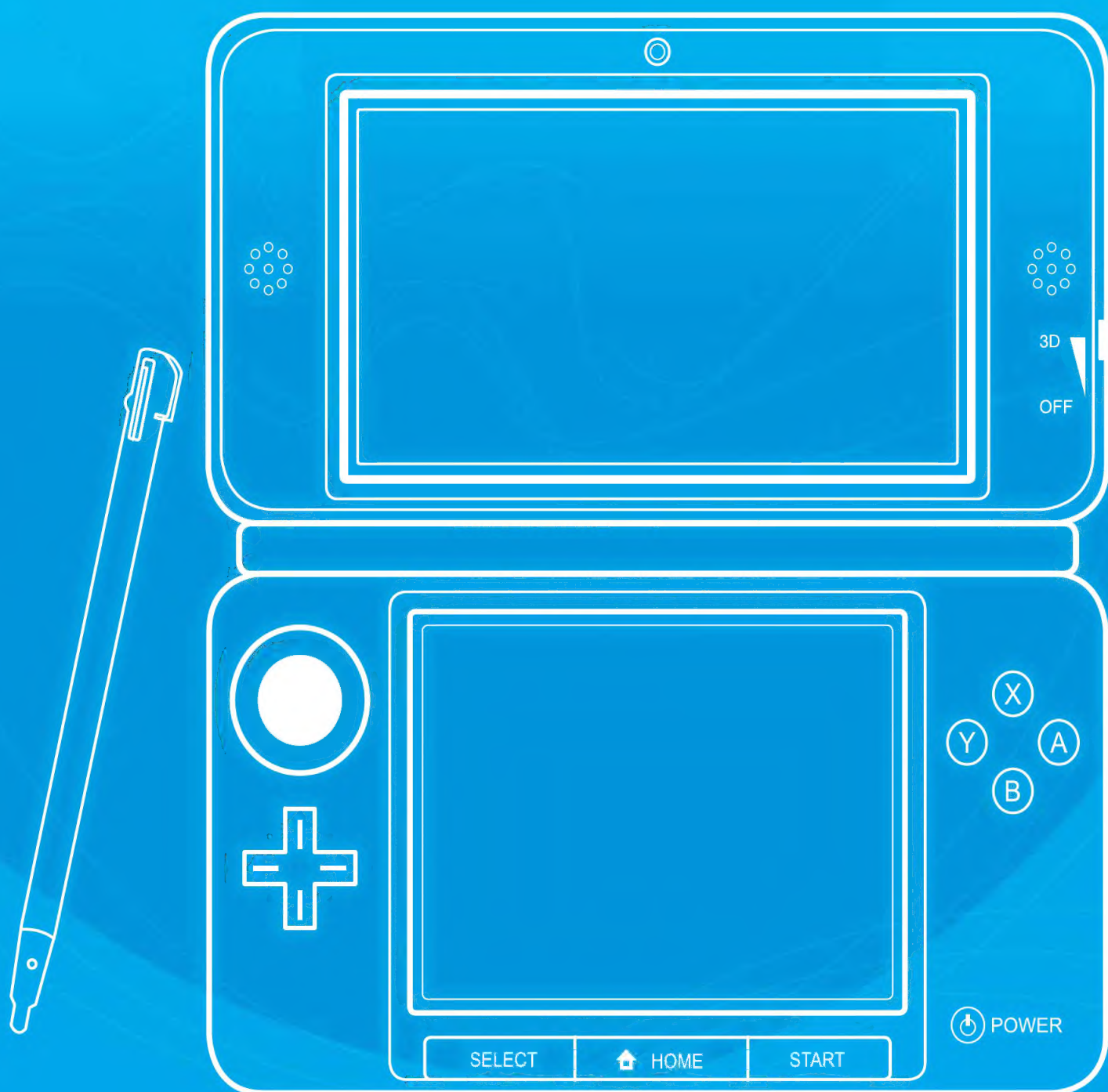


3DS

VOL.6
专辑
3DS SPECIAL



DVD光盘内容介绍

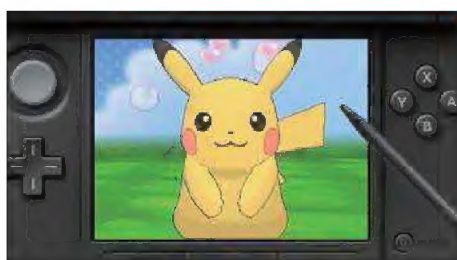


3DS游戏集锦

海贼王 无尽世界 红
再见 海腹川背
数码宝贝世界 复原 解码
美食的俘虏 暴饮暴食大作战
野兽传奇 最强激突斗技场
新·世界树迷宫 千年少女
逆转裁判5
怪物猎人4
塞尔达传说 众神的三角力量2
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险

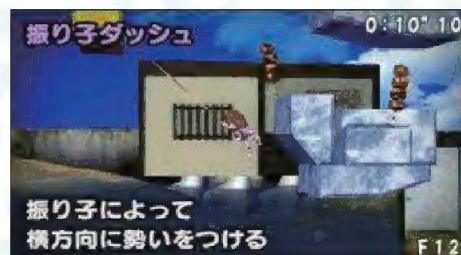
耀西岛新作 (暂名)
索尼克 失落世界
家乡物语
妖怪手表
纸盒战机W 超改装
邂逅Mii广场
虫奉行
幻想生活 连结
口袋妖怪 X·Y
智龙迷城Z

英雄银行
重装机兵4 月光歌姬
魔笛 初始的迷宫 创世
热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲
战斗中 传说之忍与生存战斗
海贼王 冒险黎明
心跳! 光之美少女 换装生活
超级索尼子育成计划
机灵粉碎者
初音未来 未来计划2



特别收录

《再见 海腹川背》操作技巧教学视频



3DS

VOL.6
专辑
3DS SPECIAL

CONTENTS

地址: <http://zj.ucg.cn/>

密码: HD852D4

特稿

大时代 2

佳作指南

热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲 6

电波人RPG3 8

缭乱博物馆

3DS热门作品限定版主机、周边精选 11

典藏攻略

再见 海腹川背 16

逆转裁判5 23

新·世界树迷宫 千年少女 58

大金刚王国 回归 3D 78

真·女神转生IV 137

马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险 168

妖怪手表 180

掌机e时代

3DS下载游戏图鉴 208

年鉴

3DS游戏最强年鉴 215

版权信息

主编: 马俊

责任编辑: 马俊

出版单位: 开明文教育音像出版社

印刷: 深圳市雅图印刷有限公司

发行: (0931) 4867606

开本: 16开 212毫米×278毫米

版次: 2013年9月第一版

印次: 2013年9月第一次印刷

印张: 14

印数: 3000册

字数: 220千字

出版日期: 2013年9月

定价: 35元

ISBN 978-7-88103-211-5



这是一个最美好的时代，古往今来从不曾有过这么多的人们在玩儿着电子游戏（如果《欢乐斗地主》或《德克萨斯扑克》之类也算在电子游戏范畴）。这是一个最糟糕的时代，所谓的传统游戏市场正不断被蚕食萎缩，连素来商业嗅觉灵敏的任天堂也深陷经营业绩的泥潭难以自拔。这是一个智慧的时代，手机游戏对于智能手机的迅速普及居功至伟，高达83%的智能手机用户接触过手机游戏。这也是一个愚昧的时代，曾几何时号称史上硬件性能最强的某款携带游戏主机，未来将沦为搭载可视屏幕的游戏手柄以苟延求存。这是一个信仰的时代，几乎所有的人都毫不怀疑智能手机/平板电脑必将承载人类未来的电子娱乐体验。这同样是一个怀疑的时代，几乎同样多的人们在质疑传统游戏主机（尤其是携带主机）今后的存在价值。这是一个光明与黑暗交错的大时代，崛起和沉沦的事迹此起彼伏。对于很多人来说当下乃是希望的春天，而对另外的一些人来说不辄为失望的冬天。我们似乎都在倾力拥抱一个充满着憧憬和梦想的大时代，而这一切几乎超乎了过去所有人想象的轨迹，哪怕睿智如史蒂夫·乔布斯……

文 Darkbaby

一、思维颠覆的时代

吾也少时，曾有位女性师长从浙江温州旅游归来时以较低价格购得一双流行款皮靴，一时颇为自得。某日出门时突遭暴雨，该皮靴居然立时分崩瓦解，惹得在场人士哗然惊奇，经过检析方知居然为牛皮纸材质，自此“皮鞋须皮革制、纸皮鞋乃无良奸商所为”的概念在脑海中根深蒂固。

日前某损友自海外归来，聚会中其人施施然向来众人炫耀足下的一双潮流运动鞋，获悉该鞋系采用杜邦最新研发的高密度Tyvek纸纤维材质，不但其防水抗撕裂性能稍胜一般真皮一筹，

且穿着轻便舒适，售价更具有相当强的市场竞争力。孤陋寡闻如在下者一时间深为惊诧，自小以来形成的思维概念居然早已过时，纸鞋子竟成了流行时髦货。

无独有偶，素素在公司里与笔者经常交流游戏心得的某青年同事近日跟风换了全新的三星5.5英寸超大屏幕手机，看着他津津有味地用该手机玩着《我叫MT Online》，不禁好奇地问道：“你拿着这样一块板砖打电话是不是会很累？”

该先生不以为然地回道：“我本来就不是为了打电话而换手机的！况且现在有多少买智能手机的人是冲着电话功能去的呢？”一时竟无语回应之。

所谓“常识”，由英文Common Sense进行字面解释就是与生俱来而无须特别学习的而得的思维能力、判断力，或众人普遍接受并无须解释或论证的意见观念。引申含义即为普通社会上一



个智力正常人应具备的普遍知识。然而随着时代的不断日新月异，所谓的常识会随时被颠覆和更新。例如在唐宋时人们公认的最速代步工具无疑是马车，如果在当下，除了来自古代的穿越人士以外相信绝对没有智力健全者会这么认为的。常识并非永远颠扑不破，然而处在当前这样一个科技飞跃的大时代，常识的更新速度已经远远超出了以往，足以影响到人们的生活，乃至企业的经营发展。即便在五年之前，绝大多数人（包括本人）或许都无法相信自己日常耗在智能手机上游戏娱乐的时间会超过使用传统主机（包括便携主机），更没有预想到传统游戏产业的市场趋势正在发生如此猛烈的动荡。

最近再次重读了一遍中文版的井上理著《任天堂快乐创意方程式》，掩卷之余不禁陷入了深思。这本出版于2009年秋的著作对于任天堂在NDS全盛时期的成功哲学进行了相当肯理性的诠释，是时该社在游戏业界纵横披靡的豪情历历行间，较之今时的困顿停滞给人恍如隔世之感。任天堂对于智能手机的APP商业模式并非毫无危机感，对于市场环境的变化亦有着充分的理解，早在数年前就大兴土木扩容办公环境并彻底改组了开发团队结构，然而3DS和Wii U首发阶段的第一方软件漫长空窗期依然令人触目惊心。究其根源在于市场的变化远远超出了任天堂经营层的预估，正所谓谋事在人，而成事在天。任天堂目前正处在自1996年以来最低潮的时期，除了盈利模式遭遇重创后的财务恶化，更令人担忧的还是该社创造活力的极端衰竭。任天堂已经持续六年之久没有研发出能够大卖的原创作品，目前只能依靠手中有限的几张王牌维系市场版图，捉襟见肘之态暴露无遗，品牌露出度过高无形中同样会极大影响到其含金量。

“苹果APP商店的应用游戏，就像业余棒球手的挥棒练习，即便经历无数次失败也无关大局，终究会命中本垒。而任天堂和索尼之间的专业级别对抗，往往一杆之失便足以决定成败。”

——井上理

智能手机已经成为了人们生活必需品，具备了通讯、游戏、听音乐、拍照等丰富的娱乐功能。非常具有讽刺意味的是，如今智能手机在人类生活中所扮演的角色和功能，居然和10年前时任SCE总裁久多良木健赋予PSP“21世纪的WALKMAN”的期许如出一辙，然而两者间的荣辱命运却截然相反，连彻底破碎了索尼之梦的NDS最终也不得不仰智能手机之后尘，其中得失实在值得回味反思。

久多良木健对于未来携带数码娱乐设备有着非常清晰的见解，认为多功能化将是大势所趋。而在其选择发表PSP的时间节点，无疑又是最有利于索尼推进市场战略的上升期。当时PS2主机在传统游戏市场已经占据了绝对支配权，号今天

下莫敢不从，而索尼旗下诸如音乐、电影等庞大的企业资源，亦成为推动其打造数码多媒体的有力武器。从市场定位方面，索尼品牌当时还处于市场高端位置，同样有助于其推出商品的定价空间。与之相比，任天堂在战略资源上几乎毫无优势可言。当时任天堂在家用主机领域的接连挫败令其在业界支配力一落千丈，除了游戏软件以外，几乎没有任何数码娱乐资源。更从其立足游戏开发的企业发展宗旨角度，长期对于打造多媒体设备抱有抵触情绪，任天堂深恐旁骛过多会影响消费者对于游戏的专注力，因此始终秉持研发纯粹游戏主机的设计思维。

当久多良木健手持一枚UMD光盘在E3发布会现场向公众发布PSP主机的那一刻，确实吸引了全世界大多数人的眼球。无论硬件性能、外形设计乃至久多良木氏为之描绘的美好未来前景，都足以让人为之心跳，这款商品刚诞生便立即成为全球各大时尚媒体竞相追捧的宠儿，然而这一切的繁荣却并未能持续太久。久多良木健主持设计了PSP这样一款堪称划时代的梦幻主机，但却又由于其人根深蒂固的硬件至上主义和拙劣的社交关系彻底摧毁了未来。由于一直以来在家用主机领域乎推枯拉朽式的压倒性优势，久多良木氏对于任天堂在携带主机领域的深厚底气缺乏足够认识，坚信凭借PSP将取得速胜。某SCEJ退职高管在2011年曾经透露：久多良木健一直以来对于任天堂本社的软件开发力垂涎三尺，他推出PSP的根本目的在于彻底摧毁任天堂的财务体系并迫使山内家族签订城下之盟，从而将其软件品牌及开发团队纳入SCE体系。索尼将绝大部分预算投入了PSP硬件的设计和营销，而对于专用软件的开发却毫不上心，直到该主机生命周期的尾声亦没有开发出一款足以展现硬件特性的第一方畅销软件。索尼集团内部激烈的派系争斗也导致其规模可观的数码资源始终无法成为PSP成长的助推剂，而UMD这个封闭的媒体格式标准无疑是最大的败笔。当兴奋狂热的人们最终发现在这样一款设计理念超前的主机上并未能得到期待的崭新娱乐体验，便逐渐将其束之高阁。PSP曾经是一款占尽天时、地利、人和的天之骄子，几乎具备了所有成功的要素，但最终却成为了不名誉的失败者。

NDS并不是一款深谋远虑的硬件产品，很大原因在于对抗索尼PSP的仓促变招，任天堂最初对其市场前景也并未过于乐观，岩田聪曾期许该主机在日本本土最终能够售出700万台，然而最终数字却达到了整整五倍，NDS在2012年度更成功超越PS2成为至今为止销量最高的传统游戏主机。作为传统携带游戏产业的缔造者，任天堂软件研发的深厚底蕴成为了最终扭转乾坤的动力源。任天堂通过周密的市场调查发现电子游戏的传统消费层已经达到了饱和，必须采取手段吸引全新顾客层才能重新扩大市场，该社同时还通过一些轻游戏的流行清楚看到了玩家闲余时间日益碎片化的趋势。《成人的脑力锻炼》和《任天堂》等全新形态轻度游戏的推出迅速引爆了市场，更进一步推动了传统游戏品牌的全面复苏。PSP的硬件主设计师茶谷公之在

竞争初期就曾断言：“NDS由于硬件性能存在局限性，未来很可能会缺乏推动持续竞争的马力……”硬件架构的制约确实极大局限了NDS的成功，很多在NDS中后期发售的大作都因为性能制约而不得不削足适履，最终品质受到了影响。更有甚者，Capcom原计划在NDS平台发售的携带版《怪物猎人》最终因机能问题不得不转移至PSP推出，竟意外成长为全新的国民级超大作，而PSP在日本本土几乎借此败局复活。为了应对来自智能手机领域的挑战，任天堂曾经推出了改良版主机NDSi，积极开拓游戏以外的数码娱乐功能，但是也因为硬件性能先天不足的缘故远未达到初衷。

2013年6月，只有300多名员工的GungHo社凭借一款在智能手机平台大获成功的卡牌网络游戏《智龙迷城》（《Puzzle & Dragons》）短短一年内股价飙涨了足足60倍，其市值一度超越了任天堂。对于这样一个历史性的超越，社长森下一喜却冷静地表示“最近很多人在大肆渲染我们已经超越任天堂这件事，实际上并非如此。从创造精神的角度来看，任天堂是一家非常出色的公司，作为用户我很喜欢他们。”

NDS虽然并不是世界上第一款应用触摸屏的携带娱乐设备，但却是真正意义上展现触摸体验乐趣的梦幻主机，任天堂突破性的直感操作方式彻底打破了普通大众对于游戏操作的隔膜，更为游戏设计打开了广阔的想象空间。NDS的空前成功无疑为苹果在设计iPhone手机时提供了极佳的参考，触摸屏的应用无疑为过去阻碍手机游戏发展的最大痼疾——操作手感恶劣提供了最有效的解决方案。而任天堂的巨大成功也给予了广大APP游戏开发者提供了极具商业价值的开发经验；画面和音效并非一款游戏取得成功的最重要因素，简单上手和丰富内涵才是真正的关键所在。《愤怒的小鸟》、《糖果粉碎传奇》乃至《智龙迷城》，至今为止在智能手机上大红大紫的畅销佳作几乎都充分体现了任天堂对于携带游戏“短、小、轻、薄”的诠释，其中《智龙迷城》最初由4名开发人员在短短六个半月时间内完成，游戏容量亦不过区区数十MB。

智能手机成功根源在于软硬件应用和消费模式的全方位突破。苹果在设计iPhone手机时充分考量了传统手机以及携带游戏设备等在硬件设计理念上的得失，大胆为手机搭载了高性能GPU图形处理器和海量内存，同时还提供了简便高效的iOS操作系统，使得手机足以处理相对复杂的游戏画面。随着技术的日新月异，频繁进行硬件升级的智能手机综合性能甚至已经凌驾于现时主流的携带游戏主机。真正对传统游戏市场造成沉重打击的还是乔布斯推行的APP Store流通模式，这个



全新的流通模式不但赋予了广大开发者自由创造和销售空间，数字化下载应用极大提高了商品流通的效率，同时还有效解决了积压和断货等传统流通模式的弊端。如果说过去的携带游戏主机是由硬件厂商一手主导的商业平台，而智能手机则成为了广大开发者自由创作的舞台，理所当然地受到了一致追捧。即便睿智如乔布斯，也未能预料到电子游戏对于智能手机普及的巨大作用。根据应用市场调研公司App Annie发布的最新调查数据显示：iOS和Android两大平台在2013上半年度的数字销售服务中游戏相关收入占据了73%，而之前更有报告宣称有84%的智能手机用户下载过游戏软件。今年3~6月，苹果APP Store商店中排名前五位的游戏应用下载中，《智龙迷城》等游戏占据了四席之多。

3G网络应用技术的全面应用也是智能手机取得爆发性普及的根本原因，3G技术使得音像数据的无线高速传输成为了现实，智能手机因此具备了前所未有的应用功能。而全面网络化的智能手机平台，也因此诞生了许多新形态的游戏创意，《智龙迷城》便是其中的代表作。3G技术的应用，已经使得智能手机与人类现实生活实现了无缝链接，而资讯的传播速度更因此达到了前所未有的高度。或许很多资深玩家无法理解：微信平台推出的一款上世纪70年代Game & Watch图像级别的《打飞机》游戏居然在短短数日内有几百万人参与了积分排名挑战，完全归功于网络平台的讯息传播能力。iPhone 3G的推出是智能手机和传统携带主机竞争成败的转折点，两者由先前的拮抗之势转而胜负完全明朗化，3G技术

的充分应用使得智能手机的商品魅力得到本质飞跃，而携带主机则顿时相形见绌。NDS等携带主机的网络技术早已落伍，而Capcom社《怪物猎人 携带版》的异军突起很大程度归功于联网对战功能的搭载，足以见得网络服务对于携带游戏的重要价值。

蓦然回首，任天堂忽然发现在APP平台上涌现出一大堆模仿《任天堂》和《成人的脑力锻炼》的轻度游戏，曾经努力开拓出的一片蓝色海洋转眼成为泡影。从2009年开始，任天堂的商品不再是欧美青少年选择圣诞节礼物的首选，取而代之的是苹果的iOS系列商品。面对难以掌控的急速的市场变化，不得不冒险踏上了一条原本并不情愿涉足的逆路。

二、逆路难行：

“包括硬件在内，任天堂是日本惟一有创造精神的游戏公司。现在业绩虽然严峻，但就像当初N64那样，有着充分创造出革新事物的潜在能力。”

——森下一喜

从N64和NGC两代家用主机接连惨败得到的教训，任天堂清醒认识到刻意追逐硬件性能并非制胜王道，而创新突破才是惟一的出路。Wii和NDS的成功完美诠释了任天堂独创哲学的精髓，然而智能手机/平板电脑的横空出世彻底改变了传统掌机市场的生态环境，曾经独擅的轻度游戏不再是任天堂的禁脔，该社不得不改变经营理念全力争取核心玩家的支持。为了确保万全，任天堂花费了重大代价拉拢Capcom，从而获得了国民级超大作掌机版《怪物猎人》的平台独占权，此举对于竞争对手索尼而言无异釜底抽薪。事实上任天堂对于市场格局的洞察力确实远胜于他社，从3DS版《任天堂》和《川岛隆太的脑力鬼

训练》的销售实绩足以证明该社及时调整市场战略的果断性。而《怪物猎人》的移籍，恰好也成为了3DS得以败局复活的战略转折点。

3DS的市场定位注定其保守中庸的商品本质。任天堂希望能够尽力拉拢核心玩家层以确保市场基本盘，而核心玩家层的主要特征便是过度眷恋知名度较高的传统游戏品牌，对标新立异的创意设计缺乏足够的敏感度。从至今为止3DS大卖的游戏不难看出，清一色均为传统游戏的复刻版或续作，以至于任天堂不惜重金全力制作的《新·光之神话》销量还不到《塞尔达传说 时之笛 3D》的一半，客户层的严重固化打击了中小型开发者的参入积极性。对于许多资深玩家来说，3DS或许是一款充满怀旧氛围的良心主机，但是对于更多的边缘消费层而言，目前的软件阵容严重缺乏新鲜感。甚至从严格意义上来说，3DS的游戏软件已经背离了任天堂过去一直提倡的“短、小、轻、薄”，诸如《塞尔达传说 时之笛 3D》、《真·女神转生IV》等重度游戏从品质而论均属上上之选，然则在便携性角度而论显然并不合格。至少在挤地铁通勤路上，在手机上无脑的《切西瓜》或《找你妹》要比操作高难度的《大金刚王国 回归 3D》更为适合。3DS软硬件销售的不如预期，从表面上来看或许是源自于智能手机游戏的冲击，实际上缺乏创意的优质软件才是真正的因素，《立体动物之森》在全球市场的火爆充分证明了一款迎合当前消费者口味

的游戏之商业价值所在。《立体动物之森》一款千万级的大作居然缺乏必要的后续付费模式，除了体现了任天堂的“良心”以外，更凸显出该社对于全新游戏消费模式还缺乏足够的经验和信心。手游平台巨头Gree年初推出的一款恶意克隆《动物之森》的免费游戏仅仅四个月间便获得超过28



亿日元的道具贩卖收益，此番景况实在让人唏嘘感慨。

3DS相对于前代主机而言实现了跨越式的硬件升级，硬件进化的代价便是开发成本和周期的同步提升，尤其后者对于处于两线作战的任天堂的影响尤其严重，开发的迟滞对于3DS乃至Wii U的初期普及都带来了预想以外的负面影响。任天堂正经历着自SFC跨越到N64以来的第二次技术升级带来的严重阵痛，在图形技术上耗费的过多精力也影响了创新思维的充分发挥。任天堂曾经希望提高硬件销售的利润率来抵消软件开发成本高涨带来的经营压力，然而最终迫于严峻的市场状况，不得不将3DS售价调整到了合理的位置。软件开发门槛的提高，不但破坏了任天堂的财务体系，同样也降低了第三方的参入热情。NDS时代，Square Enix在掌机业务上的收益足以抵消其家用主机和街机的不振，然而即便3DS《DQVII》如期大卖也无法改变其2012财年巨亏的现实。相比起为传统掌机开发软件的不确定性，第三方厂商更愿意将经营重心投入到用户层更为广泛且开发风险低的智能手机平台。虽然《智龙迷城》属于十年一遇的商业奇迹，但是其惊人的吸金效应依然为纷至沓来的后来者们提供了示范作用。

从《星之海洋》到《龙战士》，曾经的传统游戏巨头对于手游这个全新的吸金市场垂涎之余，目前尚保持着一份谨慎的参与态度，仅仅尝试将旗下二、三线品牌进行投入，不过这对于任天堂和索尼等传统硬件厂商来说已经是足够引起警惕的危险苗头了。所幸对于绝大多数新规手游玩家来说，SE或Capcom等金字招牌并没有多大商业加成效果，这些矜持惯的老铺尚羞于与一干“散兵游勇”同列，因此目前全球销量达到3300万台的3DS依然还是诸如《MH》和《DQ》等战略级主力游戏的首选。SE曾经试图把传统掌机的软件定价模式转移到手机平台，事实上习惯了免



费和廉价午餐的广大手游用户群对此并不买账，销售状况远低于预期。

3DS发售至今已将近三载，虽然软硬件销量远逊色于前代NDS，然而正处在经营困境中的任天堂并非毫无建树。从第一方作品的销售轨迹可以看出，任天堂的品牌号召力依然坚挺，大作发售对于硬件的牵引效果非常明显，今年三月末以来在欧美地区的一连串软件攻势使得3DS的销售稳步回升，成为了上半年度唯一一款保持同比增长的传统游戏主机。随着下半年《口袋妖怪 X·Y》等超大作的陆续投入市场，其经营业绩有望进一步改善。

任天堂探索全新销售模式的努力也取得了一些预想以上的成果。《立体动物之森》在日本的持续超热卖已然稳固了该系列成为国民级殿堂大

作的地位，目前该款游戏在国内累计销量已经突破440万套，其中数字下载版超过了85万套，数字版的比例远远超出了任天堂的预期。成为任天堂本社首款搭载收费DLC系统的《火焰之纹章 觉醒》也取得了出人意料的成功，该软件在本土累计销量约50万套，而付费下载量达到120万次，金额高达3.2亿日元（截至2012年8月末统计）。该款游戏于今年2月在美国发行后，首月销量即达到18万套，其中数字下载版超过了三分之一。若非NOA对市场需求严重估计不足而出现大面积缺货的异常状况，其首发成绩肯定会更加出色。今年6月18日，任天堂对3DS日版的Mii广场进行了大幅更新，增加了4款打包价为1500日元的迷你邂逅通信游戏，该优惠包在一周间即实现累计下载23万次、销售额约4亿日元。而截至到8月15日，任天

堂已经从这次内容服务中获得高达11.3亿日元的销售收入，大约十分之一的3DS用户进行了付费更新。4款迷你游戏由任天堂委托Spike Chunsoft等四家知名第三方厂商开发，这次成功的尝试也有助于强化软硬件厂商之间的业务提携。

任天堂目前第一方软件的发行节奏已经步入正轨，每月均有至少一款3DS游戏面世，不过Wii U当前的苦境让人担忧该社在未来的一个财年是否还能有足够的余力去满足市场需求，况且手里持有的王牌也几乎倾囊而出，到底还有多少隐牌可打呢？

岩田聪对此却保持着异乎寻常的乐观：“下一个财年任天堂会重新回到原先的盈利水准，3DS和Wii U将有更多的惊喜带给用户。”

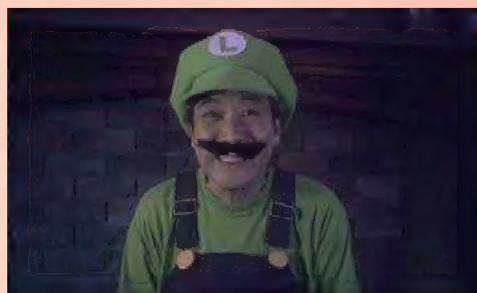
三、最后的探戈

对于移动游戏产业而言，2013年无疑是里程碑式的纪元之年，智能手机游戏在今年第一季度出现了井喷式的增长，销售额完全超越了由任天堂3DS和索尼PSV掌控的传统携带游戏市场。根据应用市场调研公司App Annie最新发布的调查报告显示：第二季度App Store和Google Play Store的游戏应用销售额达到了传统掌机的4倍以上。另据统计显示游戏应用占据了智能手机付费下载量的44%，收入占比更高达73%，成为了推动数字化销售业务的最有力引擎。有鉴于游戏业务的重要市场价值，苹果公司宣布在最新版iOS7系统中添加实体按键固件。移动处理器的硬件性能在今年呈现井喷之势，NVIDIA于7月24日发布的代号为Logan的次世代Tegra移动处理器，其性能指标达到了PS3用GPU芯片RSX的1.6倍以上，而功耗则仅为iPad 4的三分之一。虽然N社素有夸大宣传的传统，但是预定明天夏季推出的该款芯片依然被视为下一代移动处理器的性能标杆。

如果简单解读App Annie发布的市场报告，或许我们很容易得出传统携带游戏市场正在迅速崩溃的假象。事实上由于任天堂在2013财年第一季度（2013年4~6月）接连推出多款重磅游戏的推

动下，3DS在欧美地区的软硬件销售都出现了明显的增长迹象，其中北美地区软件销售同比猛增155%，而欧洲地域也增长了127%。只不过智能手机游戏领域的增长更为迅猛，以至于完全掩盖了任天堂苦心经营成果。智能手机游戏销售额猛增的现象并不代表着该市场正处在良性成长的环境，事实上当前手游市场一强皆弱的寡占趋势较之传统游戏领域有过之而无不及，据统计今年上半年度位居前十位的移动游戏的销售额足足占据了该类应用约67%市场份额，其中光《智龙迷城》的销售额便高达7.63亿美元，而《糖果粉碎传奇》和《神庙逃亡》的收入同样也分别突破亿元大关。

智能手游市场正生动演绎着一幕幕从天堂到地狱的人生活剧，在《智龙迷城》神话的背后，每天有成百上千的失败者饮恨离场，又有同样数量怀揣淘金梦的后来者纷至沓来。竞争的日益激化使得这片原本被中小开发者视为乐土的新兴市场越来越凶险，鱼龙混杂的结果又使得商品宣传成本直线飙升。除了极少数站立在金字塔顶端的胜利者，很多实力开发商今年以来的业务都出现了停滞或衰退。美国Facebook平台最大的手游开发商ZYNGA年初再次进行大规模裁员以节省预算开支。曾经放言找到了彻底打垮任天堂方法的日本著名手游平台运营商Gree上半年业绩仅相当于



去年同期的47%，被迫裁员并关闭了大量营收恶化的手游项目。而从积极参与手游领域的Konami等数家日本传统大厂的财报可以看到，其手游业务的高速增长期已然终结，大多呈现出停滞不前的状态。毕竟消费者的眼界也越来越高了，像过去那样利用16位主机时代的开发素材拼凑凑弄的快钱时代已成过去式。

作为众多传统携带游戏爱好者中的一员，本人更加关注任天堂未来的动向。智能手游确实无疑地对传统掌机市场造成了严重冲击，任天堂社长岩田聪深知掌机作为功能相对单一的商品，并不能单纯依靠硬件升级来对抗竞争，只有努力开发出其他平台无法实现的有趣软件才能取得生存权。根据任天堂市场战略的轨迹大致可以推测在下一个财务年度，该社发布新一版本的3DS改良款以再度刺激市场消费，我们或许可以从中隐约窥测到该社未来真正的次世代携带主机若干设计概念的蛛丝马迹。在貌似大牌出尽的下一财年，任天堂又会给消费者带来怎样的惊喜呢？或许应该轮到一些原创新作粉墨亮相的时刻了。从《塞尔达传说 众神的三角力量2》展示的视频足可以看出，任天堂本社对于裸眼3D技术的运用已经达到了如臂使指的娴熟程度，非常期待能够有更多让玩家耳目一新的体验。

彻底的变革是任天堂乃至传统携带游戏市场惟一的出路，虽然前途坎坷艰辛，机遇永远和危险并存着。正如智能手机固然影响了掌机市场的发展，但是Twitter和Facebook同样又成为了传播任天堂游戏资讯的最佳工具那样。如果继续固步自封，或许下一代任天堂掌机会不行成为这家老铺在硬件领域最后的探戈。

或许，无论胜者抑或败者终有一天都会成为历史中的尘埃，区别在于有的一直被铭记着，有的则早被彻底遗忘或者从来不被在意……





动作·横版过关

热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲

热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲

ACT

Arc System Works

2013年8月8日

日版

1~4人

4649日元

对应下载分享

推荐玩家年龄：12岁以上

“《热血》系列”是很多玩家FC时代的回忆，本作是其中横版过关“《热血高校》系列”的续作，国夫君与昔日的竞争对手同仇敌忾，对抗觊觎东京高校的新兴恶势力关东狮子联合，丰富的必杀技和支线任务令这样一款简单的横版 ACT 乐趣横生，本篇“上手指南”尽管篇幅不长，但基本涵盖了游戏的所有实用要素。

系统解析

基本操作

操作	功能
滑杆/十字键	角色移动，朝面对的方向快跑两次可跑步
A	拳头攻击/靠近倒地的敌人或道具时，将对方举起并攻击
B	脚踢攻击/举起敌人或道具时，将对方投掷出去
Y	跳跃
跑动中 A	冲拳
L	更换画面角度
R	缩放画面
靠近硬直的敌人	擒拿
SELECT/START	暂停并调出菜单
菜单状态下十字键	左右切换菜单项目
菜单状态下十字键	移动光标位置

菜单

从左到右依次为：地图、道具、角色状态、打工任务、设置、存档。

地图

包括池袋（いけぶくろ）、新宿（しんじゅく）、横滨（よこはま）、上野（うえの）、涩谷（しぶや）、浅草（あさくさ）、秋叶原（あきはばら）、品川（しながわ）和香港（ホンコン）。

道具

从左到右依次为消耗品、换钱道具和贵重品。消耗品可在商店中购买，除了回复体力、气力和复活同伴的外，另有提升角色基本状态的一次性强化道具。可让角色习得

必杀技的卷轴也在此列。换金道具大部分都是打倒高校学生获得的徽章或纹章，打倒关东狮子联合的杂兵和 BOSS 也有机会刷出一些稀有掉落物，同样可以卖钱。

角色状态

显示角色的各项数值，上下移动光标并按 A 键可为角色更换装备，按 Y 键则可查看角色拥有的必杀技。必杀技可自行设置 ON 或 OFF，当两个必杀技指令相同时，系统默认以强力的覆盖较弱的，如果玩家因个人喜好想使用较弱的必杀技，可以手动将同指令的强力必杀技设为 OFF 状态。

打工任务

本作的支线任务，在池袋商店街的 TRY WORK 设施中领取，同时能够领取的任务最多只有 3 个，再多领取任务时，系统会自动放弃之前领取的任务。

设置

分为两排，左侧依次设置音乐、效果音、语音和难度，右侧设置键位。本作难度分为简单（やさしい）、普通（ふつう）、难（むずい）和超难（げきむず）。

流程攻略

地点：いけぶくろ

首先在热血高校前发生剧情。

前往住宅区的空地，与わたる交战。地面上有足球和棒球棒，足球可以用脚踢来攻击对方。

前往车站（驛前）区域，与さかた以及 3 个喽啰交战。玩家可先攒钱去书店购买必杀技まっはきつく，对付杂兵非常方便。

看完热血高校的剧情后，就可以在求人案内所打工了。

地点：しんじゅく

前往歌舞伎町，遇到りき和他的女朋友。

地点：いけぶくろ

前往住宅区的空地，在りきの帮助下与ざんじし、さかた、わたる交战。

触发剧情。

地点：よこはま

仓库前与摩托车暴走族练习，之后しんじ加入队伍。把握好摩托车转向的时候从后方攻击即可。

触发剧情。

地点：うえの

车站前与摩托车族まじし的手下交战。用跳跃攻击对付摩托车会比较轻松。

购买一些回复道具，前往上野公园。

在上野公园与まじし及其手下交战。优先干掉捣乱的杂兵，BOSS 的攻防数值和体力都很高。

在上野公园与ざんじし交战。BOSS 的移动速度很快，注意被打倒后会被骑乘攻击并投掷，因此最好别被打倒。

地点：しんじゅく

在歌舞伎町与みずす交战。BOSS 体型巨大，不吃擒拿系攻击。其攻击力和体力都很高，注意她的冲撞，上下移动加以躲避。

触发剧情。

地点：しぶや

在建筑 893 与さんぽう、ちようし、ながえ三人交战。

车站前与べにじし及其手下交战。这个女 BOSS 擅长踢踢，火球更有 50 以上的伤害值，注意躲避。



触发剧情。

地点：あさくさ

在住宅区与なりた、よろず、なりこま、はりま四人交战。

前往雷门，与さきよう、うきよう兄弟俩交战。

杂兵在被消灭后会陆续补充，最多补充到 10 人，活用地面的垃圾箱和球棒解决。注意两个 BOSS 在拿到武器以后会使用相应的必杀技，不要让他们获得。

触发剧情。

地点：あきはばら

在电器街触发剧情。注意 2 周目此处会出现真正的きんじし。

一周目：电器店 2 楼打倒さかた。二周目：电器店スタッフフルーム打倒きんじし。

走到电器店外与ざんじし对决。

触发剧情。

地点：しながわ

在品川桥与わたる、らいじん、ふうじん、ししおう交战。

从机场前往香港（ホンコン）。注意一旦选择前往香港就无法返回日本，强制打完 BOSS 后通关，如果还有打工任务没有完成，建议先去清扫一下。

地点：ホンコン

与最终 BOSS さぶ和りー交战。擅长格斗术的攻击力非常高，而且攻击手段丰富，出手频率高，可以安排搭档去应付，不过搭档通常会被胖揍至濒死，注意不断地用药回复。玩家自己建议先去对付持枪的 BOSS，毕竟一枪 170 的伤害，交给 AI 对付比较不放心。持枪 BOSS 的近战能力较差，盯着揍将其搞定，再与 AI 同伴汇合搞定格斗 BOSS，两头夹击的话并不太难。

迷你游戏

いけいけふり-すろ-!

自由上篮的迷你游戏，在上野建筑街场景的中央往上走可进入，与那里的たつひこ对话即可玩到。

とつくん めちゃぶつけ!

在主线中会强制玩家玩一次，之后只要在池袋的热血高校门口与こうじ对话即可玩到。

打工任务介绍

由于本作中的字幕文本完全没有汉字，导致不太精通日语的玩家会难以把握支线任务的目的，以下就对这些任务予以介绍。

任务名	领取时期	达成方法	报酬
しんじゅくパトロール	最初	打倒 20 名はなぞの高校の学生	500 日元
うえのパトロール	しんじ加入后	打倒 40 名まじしの手	1000 日元
しぶやパトロール	みすず加入后	打倒 60 名べにじしの手	2000 日元
あさくさパトロール	打敗べにじし后	打倒 80 名れんじしの手	3000 日元
しながわパトロール	打敗ししおう后	打倒 100 名ししおうの手	5000 日元
うんどうかいハンター	最初	在池袋或新宿街上走时偶然会遇到くまだ和はやみ，将他们打倒	いであんしつ2/周目开始 1000 日元
ていさつハンター	りき加入后	在横滨、上野或涩谷移动时低几率遇到警察队，打倒他们 3 次	じえつとしつ2/周目开始 2000 日元
にぎえもんハンター	打敗べにじし后	在浅草、秋叶原和品川移动时低几率出现にぎえもん，将其打倒	ろけつとかばん2/周目开始 3000 日元
めいけんとミ	最初	与新宿车站前的狗对话	500 日元
ぞく・めいけんとミ	完成“めいけんとミ”且しんじ加入后	依次前往池袋热血高校前的看板、上野建筑系的篮球场与狗对话	2000 日元
ぞくぞく・めいけんとミ	完成“ぞく・めいけんとミ”且打倒ツインレオ后	依次前往浅草车站内、涩谷车站门口、横滨车站屋檐下跟狗对话	5000 日元
カラチカばしゅう	打敗まじし后	将くにお状态数值的ばんち和まつく提升到 50 以上，允许用装备修正	すてごろりん
ラフガイばしゅう	打敗まじし后	将くにおのぶき和ちから提升到 50 以上，允许用装备修正	だーていめぐすり
タフガイばしゅう	打敗まじし后	将くにおのうたればよき提升到 50 以上，允许用装备修正	かつちゃんなんこう
とりかえせ! あのマスク	打敗まじし后	领取任务后去刷まじしの手，低几率掉落的星型道具	1000 日元
とりかえせ! あのレター	打敗べにじし后	领取任务后去刷べにじしの手，低几率掉落的星型道具	2000 日元
とりかえせ! あのチケット	打倒ツインレオ后	领取任务后去刷れんじしの手，低几率掉落的星型道具	3000 日元
どつきスタッフ	りき加入后	按拳头 100 次，可以空挥	まつはばんち2/周目开始 1000 日元
もちあげスタッフ	しんじ加入后	举起敌人 50 次	にんげんぎょらい2/周目开始 2000 日元
ぶきなげスタッフ	みすず加入后	投掷武器 100 次	かんつうしゅ-と2/周目开始 3000 日元
ふりまわしスタッフ	打倒ツインレオ后	以必杀技じやいあんとしんじく投掷敌人 50 次	はんま-すいんぐ2/周目开始 5000 日元
タウンガイド	りき加入后	找到 2 处秘密商店	1000 日元
かいていタウンガイド	完成“タウンガイド”	找到 5 处秘密商店	3000 日元
タウンガイドきわみ	完成“かいていタウンガイド”	找到全部秘密商店	5000 日元
たつじんばしゅう	打敗ししおう后	くにお取得所有必杀技	ちようじんどりんく
たいけつ! ドッジボール	打倒ツインレオ后	与热血高校前的へいるまん对话并用球砸他	かあつしきべると2/周目开始 500 日元
ふりようばくめつうんどう	打敗ししおう后	打倒 1000 个敌人	せいぎのあかし2/周目开始 50000 日元
ふりようばくめつつかん	完成“ふりようばくめつうんどう”	打倒 3000 个敌人	せいぎのくんしゅう2/周目开始 100000 日元
けつとうだり	打敗べにじし后	打倒池袋空地的おかだ	おかだのめりけん2/周目开始 1000 日元
けつとうだり2	完成“けつとうだり”	打倒池袋空地的まえざわ	まえざわのぶ-つ2/周目开始 1000 日元
ちようせんじよう ライ	みすず加入后	打倒池袋空地的すがた和さおとめ	うんどうしゅ-ず2/周目开始 500 日元
ちようせんじよう びつ	打倒ツインレオ后	在新宿的游戏厅打倒ジョニ-和ラファエル	あすり-としゅ-ず2/周目开始 1500 日元
ちようせんじよう とら	打倒ツインレオ后	在横滨的仓库打倒老虎兄弟	ちゃんぶのべると2/周目开始 1500 日元
ちようせんじよう れん	秋叶原剧情完成后	在品川的路桥下打倒ごうだ和ごだい	おとこのさらし2/周目开始 2000 日元
ちようせんじよう りゅう	打敗ししおう后	在品川的路桥下打倒双龙兄弟	だぶどらご-ぶ2/周目开始 2000 日元
ちようせんじよう しし	打敗ししおう后(2 周目限定)	在品川的路桥下打倒まじし、べにじし、さきょう、うきょう和ししおう	ちようじんどりんく2/周目开始 2500 日元
にせものげきたい	打敗ししおう后(2 周目限定)	在新宿打倒假りき	てんせつものさらし2/周目开始 3000 日元
にせものげきたい2	完成“にせものげきたい”	在横滨的仓库打倒假しんじ	こうていのすかじやん2/周目开始 3000 日元
にせものげきたい3	完成“にせものげきたい2”	在新宿游戏厅打倒假みすず	おとめのくちべに2/周目开始 3000 日元
にせものげきたい4	完成“にせものげきたい3”	在池袋空地上打倒假くにお	ねつけつはまき2/周目开始 3000 日元

必杀技收集

必杀技随着角色的升级、商店中购买或打倒特定的敌人后获取。本作中必杀技种类繁多，难得的是所有必杀技只需用十字键配合拳脚

按键即可使出，有一种玩格斗游戏的感觉。全必杀技的获得方法及其效果如下所示，它们不仅能让战斗迎刃而解，更是颇有乐趣的收集要

素。以下指令均以默认设置为标准，即 A= 拳头，B= 脚踢。如果玩家设定过键位，请自行对应代换。

必杀技名称	指令	获得方法	备注
まつはばんち	A	打工任务“どつきスタッフ”	高速拳击
まつはきつく	B	いけぶくろの书店	高速脚踢
まつはたたき	手持武器按 A	打倒まじし	高速挥动武器
きゆうこうかばんち	跳跃中 +A	よこはま或うえの两地的书店	空中多段攻击并使敌方倒地
きゆうこうきつく	跳跃中 +B	よこはま或うえの两地的书店	空中多段攻击并使敌方倒地
すくりゅう	冲刺中 Y	しぶや或あきはばら两地的书店	冲刺中团成球撞击敌人
にんげんぎょらい	举起敌人按 B	打工任务“持ち上げスタッフ”	将敌人一直扔到画面的一端
せんぶうきやく	跳到最高点按 B	うえの或しぶや两地的书店	旋风腿，能将敌人放倒
りゅうじんきやく	跳起落地时 B	あさくさ秘密商店	强力的飞踢
りゅうじんけん	跳起落地时 A	しぶや秘密商店	强力的跳勾拳
ぼうじゆつすべしやる	手持木棒(球棒不可) ↓ +A	よこはま秘密商店	原地持棒旋转，攻击周围敌人
ずつきすべしやる	冲刺中 B	うえの秘密商店	全力踢飞敌人
びつぐばんぐ	被敌人打到屈身时 ↑	あきはばら秘密商店	奥屁攻击
じやいあんとしんじ	靠近倒地的敌人，按 B 抓起对方的脚，A 键旋转，B 键投出	打倒まじし	旋转投掷的摔技技巧
ひのたますばい	擒拿住敌人后 ↑ +B	打倒べにじし	将敌人打到空中并化作火球重击地面
とねゑ-あたたつく	跳躍命中敌人时 B	あきはばら或しながわ两地的书店	跳躍位置准的话可以多段完全命中
ばつくりーかー	举起敌人，跳跃中 ↓ +A	打倒ししおう	高威力的追打技
かんつうしゅ-と	手持武器冲刺中 B	打工任务“武器投げスタッフ”	能够贯穿多名敌人的武器投掷技，注意只对应双手武器
ふるすいんぐ	手持球棒按 A 蓄力再松开	打倒うきょう	像世界一周的全力击打，蓄力中途可以移动
お-ば-へつど	手持武器跳跃中按 B	しながわ书店	威力可观的武器投掷
へんしんわざ	跳跃中 +Y	しながわ秘密商店	变身与敌人相同的形态
にんげんどりん	↓ +A	しんじゅく秘密商店	人体钻头，能够打出 3 次攻击的好技能
にとろあたたつく	冲刺时继续向同一方向输入冲刺指令	いけぶくろ秘密商店	同一直线上的瞬间移动攻击
じこぐるま	靠近倒地的敌人骑乘后 ↓ +B	打倒まじし	抱住敌人全身火焰在地上翻滚
はんま-すいんぐ	靠近倒地的敌人抓住脚后按 B	打工任务“ふりまわしスタッフ”	绕世界一周的全力摔投
だんくすべしやる	双手持武器时 ↓ +A	打倒さきょう	让垃圾桶罩在敌人头上
すとんびんぐ	靠近倒地的敌人跳跃	うえの书店	跳踏敌人
とまえなげ	靠近倒地的敌人骑乘后 ↓ +B	打倒まじし	巴投

秘密商店

游戏中的“なぞのみせ”是隐藏在地图上各个区域的隐藏商店，里面通常能购买到强力必杀技。同时作为收集要素的一环，也关系着打工任务的达成。秘密商店一共有 8 处，部分必须先掌握二段跳才能获得。二段跳的获得方法是装备道具ろけつとかばん，该道具在完成打工任务“にぎえもんハンター”或在横滨的秘密商店里均可购买到。右侧为全秘密商店的所在位置：池袋(いけぶくろ)：池袋商店街，从书店的自动售货机上用二段跳跳到屋顶，再向右到达汉堡店的右端。新宿(しんじゅく)：新宿繁华街，歌舞伎町入口左边的建筑物门。横滨(よこはま)：仓库前破损的墙壁。上野(うえの)：上野公园里的石像。涩谷(しぶや)：必须二段跳，杂货店屋顶的左端。浅草(あさくさ)：调查车站内阶梯旁的一箭头。秋叶原(あきはばら)：电器店 2F 的大电视。品川(しながわ)：调查工地上洞穴的梯子，注意不要掉到洞里。

文 半夏



雷波人間RPG3

TM

角色扮演		电波人RPG3		
RPG		电波人间的RPG3		
Genius Sonority	2013年8月7日	日版	1人	
1000日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年齡		

本作是由“《勇者斗恶龙》系列”制作人一手打造的异类RPG，虽然有着《勇者斗恶龙》的影子，却能做出自己的特色，本作在前作的基础上追加了不少新的要素。作为一款下载游戏有着丰富的可玩内容，即使通关之后也能继续挑战迷宫，或在在各地冒险，推荐给喜欢日式RPG的玩家。

操作详解

按键	作用
十字键	移动、选择
A	确认、对话、调查、使用道具
B	取消、返回
X	跳到其他已经到过的地图、战斗中设定的某个指令
Y	开启菜单、战斗中设定的某个指令
R	提示当前要做的事
滑杆	移动
START	存档、中断存档
R+L	截图



菜单

选项	说明
アイテム	使用道具
とくぎ	使用当前队伍里电波人的技能
いれかえ	交换电波人，调整编队
そうび	更换电波人装备
さくせん	更改作战计划
すれちがい	查看邂逅信息
つりどうぐ	变更钓鱼工具



游戏方法

游戏中玩家被主角电波人委托找回它的青梅竹马あかり，由于主角电波人太弱了，所以需要玩家抓住更多的电波人组成队伍才能在大陆冒险。地图由不同的大陆组成，一开始可以去的地方非常少，随着故事的推进可探索的地方会越来越宽广。推进主线剧情需要突破迷宫、到各地探索等等，同时在游戏世界中还有许多隐藏的任务和地图供玩家探索，

总是在不经意间能有所发现，这也是游戏的乐趣之一。重要的主线任务会在下屏幕上方中央位置显示，按R也能得到主角电波人的提示。



电波人



电波人是一种漂浮在大气中的神奇生物，使用电波岛的设施“アンテナとう”可以捕捉到它们。电波人的长相五花八门，它们头顶的天线决定了它们会使用的技能，分为回复、复活、治疗、

光。没有天线的电波人虽然不会技能，但是整体攻击防御数值都很不错，也可以结合不同的地图怪物合理编入队伍。电波人身上的颜色决定了它们的属性，不同属性的电波人对不同属性的耐性和弱点不同，有两种颜色的电波人则兼具两种颜色的属性。粉色的电波人具备诱惑特性，银色的电波人防御力两倍，金色的电波人会让战斗获得的金币变为1.4倍。

辅助（削弱敌人）、辅助（增强自己）、攻击、特殊这几种。其中攻击分为炎、冰、风、水、土、电、暗、光几种属性，并且在本作添加了双属性，即同一个电波人具有两种属性的攻击天线。这样的电波人比较强大，是后期迷宫中必不可少的战斗力。在不同的地图冒险时要根据地图怪物属性种类，调整队伍编成，属性相克顺序为：水→炎→冰→风→土→电→水，光→暗→

颜色	属性	耐性
赤	火	火+2、水-2
蓝	水	水+2、电-2
黄	电	电+2、土-2
橙	土	土+2、风-2
绿	风	风+2、冰-2
水	冰	冰+2、火-2
白	光	暗+2、光-2
黑	-	-
粉	-	全部-2
紫	暗	暗+3、光+3、其他全部-1
银	-	火+2、冰+2、水+2、电-4、暗-2
金	-	火-2、其他全部+1

电波人的获得

除了主角电波人外，其他所有的电波人都需要玩家捕捉，或者通过QR码加入。捕捉得到的电波人在冒险中如果死掉可以在电波岛的“精灵のほこら”复活，但是通过QR码获得的电波人则会直接消失。想要捕捉电波人必须先打开3DS的无线通信开关，然后使用设施“アンテナとう”，画

面上会出现许多漂浮的电波人，使用3DS的陀螺仪让上屏幕对准瞄准电波人，在上屏幕下方会显示电



波人名字、等级、头上天线名称，“アンテナなし”表示电波人没有天线，“アンテナのねっこ”则比较特殊，表示该种电波人的天线比较高级，需要在提升到一定等级后才能长出，并在那时才会习得特技。下屏幕会显示已经捕捉的电波人、可容纳的电波人数量、雷达会显示出电波人位置。按Y键开启礼貌模式，关闭3DS的摄像头，按A键能够发出捕捉网，当电波人面

对屏幕，或者距离较近时不会捕捉成功。在获得道具エネルギーボール之后消耗这个道具可以发射捕捉光线。另外不好意思在公开环境捕捉电波人的玩家可以等“オートアンテナとう”开放后，使用让系统自动进行捕捉。大部分电波人可以反复捕捉直到成功，但是比较稀有的发电波人则只有一次捕捉机会，一定要把握好捕捉时机。

名称	说明	可以治疗的天线名称
どろだらけ	受到土属性伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	どろおとす、みんなどろおとす
かんてん	受到电属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	かんてんなおす、みんなかんてんなおす
かぜ	受到风属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	かぜなおす、みんなかぜなおす

名称	说明	可以治疗的天线名称
こおり	受到冰属性攻击伤害变为两倍，不能行动	あたためる、みんなあたためる
マヒ	不能行动	しびれとる、みんなしびれとる
ねむり	不能行动，受到攻击时能够清醒	めざめる、みんなめざめる
ブラインド	命中率变为1/2	めぐすり、みんなめぐすり
ダウン	1-7回合后即死	-

QR码

使用电波岛的设施パソコン读取QR码能直接得到别人的电波人，通过这个方法得到的电波人都只有1级，提升等级之后会变为队伍最低等级。例如通过QR码获得30只电波人，将其中一只提升等级后，其他电波人都会自动升到队伍最低等级。在菜单界面选择“いれかえ”然后查看某只电波人的信息时选择“QRコード”就能将自己的电波人生成为QR码和朋友分享。



战斗

在地图或者迷宫中为可见式遇敌，从背后遇敌则会处于偷袭状态能够先手攻击，反之被怪物从背后攻击则会处于比较被动的状态。最初玩家可以编入小队的电波人数量很少，随着剧情的推进会增加到8个。在战斗中玩家不能指定个别电波人的行动，而只能选择某种作战计划，然后所有的电波人都会按照这个计划行动。在菜单界面的“さくせん”选项能够为X和Y键设定两种作战计划，在战斗中按这两个键可以快速使用计划，想要使用其他计划可以选择“さくせん”之后选择。具体作战计划的说明如下：

选项	说明
がんばれ	使用全部的技能进行打击
せつやく	不使用技能只使用物理攻击
かいふく	体力下降之后使用回复体力的技能，其他非回复类电波人也会使用攻击技能
ぼうぎょ	使用防御和防御技能
ピンチ	遭遇危机时使用，攻击类电波人也会使用药品进行回复



战斗中会有各种异常状态，如果携带了有对应回复技能的电波人可以进行回复，具体如下：

名称	说明	可以治疗的天线名称
毒	每回合会有一定伤害	げどく、みんなげどく
猛毒	每回合会有一定伤害	げどく、みんなげどく
やけど	受到火属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	やけどなおす、みんなやけどなおす
みずびたし	受到水属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	かわかす、みんなかわかす
のろい	受到暗属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	おはらい、みんなおはらい

大炮和船只

在地图各处分布着一些传送大炮，使用大炮能够传送到一些行走无法到达的地方。在大地图能够进入一些特殊场景，例如钓鱼场、农田、房屋等等，进入过一次的特殊场景会自动记录下来，使用菜单界面的“ジャンプ”能快速进入这些地方。在海上探索需要使用船只，最初电波人的船很小，只能到达有限的场景，随着剧情的推进会得到大船，可以



自由在海上航行，不过四面都被障碍物包围的小岛只能通过大炮传送到。

种植

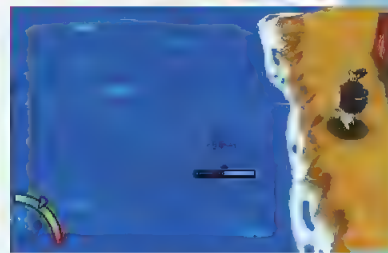
玩家在游戏中会获得各种各样的种子，在城镇农田里或者专门的农田岛可以种植，部分鲜花浇水之后会立即开放可以采集，如果不采集过一段时间就会枯萎。部分鲜花要隔一段时间才会开放，可以购买营养剂加速鲜花开放，种植大树浇水之后需要过一段时间才会结果。种植获得的鲜花有的可以用来卖钱，有的可以放



到饲料场吸引怪兽，有的果实吃掉后能够增加电波人各项属性。

钓鱼

在菜单装备好鱼竿和鱼饵之后就可以在世界各地钓鱼，凡是水面上有鱼影的地方就可以垂钓。先按A键抛竿，在鱼咬钩的瞬间按A键能对鱼造成暴击，较多地损伤鱼的HP，之后持续按A，使上屏幕左下方的丝线浮动槽稳定在绿色部分，如果接近红色则松开A键否则线会断开。持续一段时间后鱼的HP降为0就能钓起，如果时间较长会对丝



线造成损伤，一定会断掉，因此高等级的鱼需要较高级别的鱼竿。白色鱼影为稀有鱼，体力也更高。

鱼竿名称	说明	购入场所
きせきのさお	有1/3概率鱼饵不减少	ジュエルショップ
ふつうのさお	普通的水鱼竿	釣り人の島
はがねのさお	坚固的鱼竿，能够较多减少鱼的体力	釣り人の島
まもりのさお	不容易断线的钓竿	森林の村
アワセのさお	鱼上钩时间长，钓鱼时第一下攻击容易形成暴击	雪国の集落
クリティカルのさお	暴击率变为1.5倍	暗闇の洞窟2
オリハコンのさお	非常牢固的鱼竿，能够大幅减少鱼的体力	地底の町
ジュエルのさお	非常罕见的鱼竿，只能用宝石购买，攻击力和防御力都很高	ジュエルショップ3

鱼饵名称	入手方法	说明
ふつうのつりエサ	あばれコブダイ掉落，森林の村、釣りびとの村购入	普通的鱼饵
クエのエサ	もうとくキンチャク掉落	クエ喜欢的鱼饵
ナポレオンのエサ	いかれコブダイ掉落	
クロマグロのエサ	カミナリゴケ掉落	クロマグロ喜欢的鱼饵
サメのエサ	ねばりけキンチャク掉落	サメ喜欢的鱼饵
マンボウのエサ	ドリルアンコウ掉落	マンボウ喜欢的鱼饵
カジキのエサ	オクトバイダー掉落	カジキ喜欢的鱼饵
ニシキゴイのエサ	おぼけオトシゴ掉落	
パラマンディのエサ	いかしろうぐん掉落	パラマンディ喜欢的鱼饵
いけのぬしのエサ	大炮の村贩卖	いけのぬし喜欢的鱼饵
GTのエサ	ダークミスト掉落	GT喜欢的鱼饵
かせきのエサ	ダークゴースト掉落	シラカンス喜欢的鱼饵
アカメのエサ	ダークネスモーク掉落	-
かみのエサ	かみなりキンチャク掉落	-
こだいのエサ	スチールアンコウ掉落	-
ダイオウのエサ	みずふうせんこぞう掉落	-
リュウグウノエサ	ブチドラゴン掉落	-
でんせつのエサ	くろびかりサメ掉落	ダンクレストス喜欢的鱼饵

鱼名称	经验值	可以钓的地点
キス	1	釣り人の島、ジュエルショップ
カサゴ	3	釣り人の島、ジュエルショップ
サンマ	22	海上の炮台、釣り場7、鍵取人の家
メダカ	3	大炮の村、釣り場1
クチボソ	4	釣り場2、釣り場3、西の炮台
オシロイ	27	釣り場3
コマ		
デメキン	16	釣り場5
イワシ	19	海上の炮台、釣り場4、モルガのアジト
シシャモ	15	釣り場4
サバ	44	モルガのアジト、釣り場7
ブルーギル	5	釣り場1
キンギョ	77	釣り場5
タナゴ	26	妖精の里
ワカサギ	9	釣り場6、釣り場8
ヤマメ	156	釣り場10
オイカワ	31	釣り場6、釣り場8
ウグイ	101	釣り場10
フナ	8	釣り場2、西の炮台
ヒラメ	103	釣り場4
カレイ	14	釣り人の島、ジュエルショップ
イワナ	325	釣り場5
スズキ	409	釣り場11、モルガのアジト
キンメダイ	16	釣り人の島3分钟挑战房间
タイ	224	釣り場7、釣り場9、釣り場12

鱼名称	经验值	可以钓的地点
ピラニア	211	釣り場8、釣り場13
ニジマス	23	釣り場2
スモールマウス	58	釣り場3、西の炮台
ブラックバス	38	釣り場1
コイ	138	釣り場6
ナマズ	455	鍵取人の家(池)
サケ	188	海上の炮台
ライギョ	325	釣り場10
クエ	497	釣り場9
ナポレオンフィッシュ	1633	釣り人の島3分钟挑战房间
クロマグロ	168	ジュエルショップ
サメ	633	鍵取人の家
マンボウ	609	釣り場7
カジキ	267	釣り場4
イトウ	213	釣り場1
ニシキゴイ	276	釣り場6
パラマンディ	459	釣り場2
いけのぬし	101	大炮の村
GT	2981	海上の炮台
シラカンス	3072	モルガのアジト
アカメ	1049	釣り場3
ドラード	2649	釣り場10
ビラルク	2436	釣り場8
リュウグウノツカイ	3452	釣り場12
ダンクレストス	3981	釣り場13

快速升级法

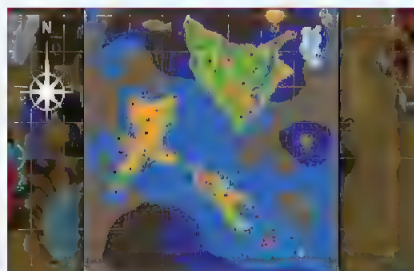
在饵料场3种植レモン能够吸引来ビリリキン，击败一只能够得到经验59000~98000。但是它非常强，攻击伤害高达500左右。它

的弱点为冰和土，还会分裂成不同个体。建议带冰土属性全体攻击的电波人，并使用从コロシム购买的免疫物理攻击伤害的装备。

各地点作用说明

テンパ島：主角居住的电波岛，在这里有可以捕捉电波人的设施，也有主角的家、商店、博物馆、农田等设施。

居住岛：在获得“じゅうたくのモード”后可以开启新的居住岛，从而增加可以捕获的电波人数。



釣り場：钓鱼场，共有13块分布在大陆各地，可以在这里钓鱼，不同的钓鱼场盛产的鱼和稀有鱼不同。

エサ場：饵料场，将特殊的果实或者鲜花种到饵料场就会吸引特殊的怪物过来。

田島：拥有巨大农田的岛屿，可以在上面种植作物。

探險の基地：住在这里可以委派电波人去探險，经过24小时之后能够取回收益。

大炮の村、火山の村、温泉の村、森林の村等：各地的村落城镇，大部分都有商店、农田等基础设施，随着流程的进行会逐一开启。

釣り人の島：钓鱼人的小岛，会出售钓鱼相关商品，钓鱼等级达到15级以上可以花费金钱进到房间后面在三分钟内钓取稀有鱼。

妖精の泉、秘密の泉等：里面有被困的妖精，达成一定条件能够开门挑战，击败里面的怪物后可以解救妖精开启宝箱，另外在妖精的里可以开启对应的门。

ドロンのどうくつ、火山等：迷宫地图，会有不同的属性的怪物驻守，迷宫中还会有宝箱和机关，迷宫最下层一般有BOSS等着玩家，完成各个迷宫的探索是推动流程的主要方法。

隠れ家、タルクの小屋、地下の牢獄等：随流程开启的地图，大多没有特殊的作用，只是推动剧情发展。

ジュエルショップ：宝石商店，在这里可以花费珍贵的宝石购买特殊的商品，宝石在各地宝箱中可以找到，也可以通过击败ボス再战的

馆中的BOSS获得，或者花费任天堂e商店点数进行购买。在ジュエルショップ1左侧第三棵大树下能进入传送点，可以传送到ジュエルショップ2和ジュエルショップ3被锁起来的房间内拿到宝箱。

コロシム：竞技场，在这里可以使用Wi-Fi和其他玩家进行对决，第一次来到岛上的玩家需要先打赢电脑，之后每天可以和其他玩家战斗，赢取硬币，硬币能够换取各种道具。

北の炮台、南の炮台、西の炮台、海上の炮台等：隐藏在世界各地的炮台，通过炮台可以传送到一些无法正常行走到达的地方。

ジュエル有料贩卖所：在这里花费任天堂e商店点数就可以购买珍贵的ジュエル。

ボス再戦の馆：能够在这里和打过的BOSS再次进行战斗，赢了之后会获得宝石奖励。

よびだし研究所：在宝石商店中花费宝石可以建成，3DS本体内有前作的玩家，可以在这里花费一定金钱召唤出前作中的电波人，和直接读取QR相比能力会有所提高。

バザー島：在这个岛上可以贩卖道具，购买其他玩家出售的道具，每天可以使用三次。

福引き島：在大炮の村的池塘里有白色鱼影时使用“いけのぬしのえさ”，可以钓到いけのぬし，带着いけのぬし到农田上面的房间内，把它给屋内的地底人就能开启福引き島。可以在这里抽签得到稀有道具。

快速赚钱法

钓鱼可以在游戏中获得大量的金钱，在可以使用大炮后找到南の炮台，传送到在坐标(31,186)的釣り場11。在这里将钓鱼等级提升到28级左右，然后到森林の村购入まもりのさお，到釣り人の島花10000G进入到后面钓鱼，三分钟内尽可能多地钓到能卖很贵的稀有

鱼，从而积累金钱。另一种方法是在暗闇の洞窟3地下4层或者饵料场3种植ぶどう就会吸引来特殊的怪物おうさまのは，击败它可以获得100000G，但是它非常容易就会逃走，推荐携带粉色电波人并提高电波人的暴击率，尽量在短的回合内将它击败。

3DS热门作品限定版主机、周边精选



文 雷伊

今年夏天全国各地都饱受高温折磨，炎炎烈日不免让人觉得心情烦躁，不过，网络上、生活中倒是时常可以看到人们对高温天气的调侃，多多少少有人化解了对天气的抱怨。与热到恨不得把人烤熟的天气不同的是，今年夏天3DS游戏市场表现倒是温温吞吞，虽然好作品也不少，但是真正能镇住全场的大作却不多见。任天堂把《怪物猎人4》、《口袋妖怪X·Y》这两块宝分别布局在了今年9月和10月，形成了“金九银十”这样罕见的强大护驾阵容，这两项“秋老虎”所带来的余热，想必才会燃烧起玩家们内心最炙热的游戏之魂。这次，我们就为大家集中介绍一下这两款怪物级软件的限定版和相关周边。“金九银十”也是消费者们心理防线较低的时候，因此如果看中自己想要的物品，就大胆地把钱砸过去吧，痛痛快快地为自己喜欢的限定周边做次土豪，不也是一次难忘的经历！

怪物猎人4

主机同捆版

这次Capcom一共将推出两个版本的《怪物猎人4》主机同捆版，同捆的主机均为3DS LL。两个版本分别是以游戏中的两大代表角色“黑蚀龙”和“艾鲁”为主题，正好对应一黑一白两种色系。其中，“黑蚀龙黑”版主机以黑色3DS LL主机为基础，表面以黄色印有纹章，显得霸气十足。而“艾鲁白”版主机则以白色版3DS LL为基调，表面以米色印有各种Q版的艾鲁头像，看上去格外简单可爱，想必会更受女孩子喜爱。两款主机售价均为26000日元，约合人民币1620元，而自从开放预约之后，限定版主机也果然地被迅速预订一空，在国内想必又要以高出原价许多的价格才能确保入手了。另外值得一提的是，这次《MH4》同捆版中所附带的游戏并不是数字下载版，而是卡带版本，相信会更符合传统玩家的需求和习惯。



▲“黑蚀龙黑”版主机的包装以及限定版3DS LL主机设计。



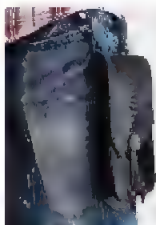
▲“艾鲁白”版主机的包装以及限定版3DS LL主机设计。

eCapcom限定物品

Capcom的官方电子购物网站eCapcom，一如既往地推出游戏的独家限定版本。这次主要推出的是两款限定周边，分别是雄火龙系列装备猎人（剑士）的手办，以及黑蚀龙主题的收纳包。这两款周边不会单独发售，只会搭配同捆版主机在eCapcom独家发售，玩家可以根据自己的喜好和需要，选择搭配自己想要的周边，价格不等。另外，在eCapcom预约游戏，都可以获得和黑蚀龙主题的收纳包相同风格的挂绳一根。



▲还原本作中的新怪黑蚀龙的毛皮质感，以其为主题制作的收纳包。



▲收纳包除了可装下主机之外，还可收纳各种杂物，既实用又时尚。



▲预约特典手机挂绳，与收纳包是同一风格的，随挂绳赠送了两块擦拭挂件（图案分别是“寻求狩友”和“单人狩猎中”），可随意替换。



▲由实力派手办制作商千值练推出的装备了雄火龙套装的猎人手办，全身可动。



▲手办高约19厘米，随手办附赠底座，另外还会附赠太刀、锤子等可替换武器。

周边套装

由Hori推出的主题周边套装，同样分为3DS LL和3DS两个版本，其中3DS LL版以黑蚀龙为主题，3DS版则以雄火龙为主题。两个版本中收录的周边类型都是一样的，分别为主机保护壳、卡带收纳盒、贴纸和主题挂绳，不同的只是保护壳的尺寸大小，以及周边的外形设计。在售价方面，3DS LL版售价为2181日元，约合人民币137元；3DS版售价为1980日元，约合人民币124元。



▲3DS LL版包装及包含物品一览。



▲3DS版包装及所含物品一览。

主题手柄支架

《怪物猎人4》的主题限定手柄支架“狩猎装备”（ハンティングギア）由知名周边大厂Hori推出，并且分别推出了对应3DS LL和3DS的两种款式，可谓照顾到了所有机主。其中，3DS LL版本以本作的新怪物黑蚀龙为主题，名为“黑蚀龙黑”版，售价为1980日元（约合人民币124元）；3DS版本以系列中人气超高的雄火龙为主题，名为“雄火龙红”版，售价稍微便宜一点，为1781日元（约合人民币111元）。依靠这个支架，可以大大地提升游戏的操作感，L和R键也变得更大，按起来更舒适。此外，随周边还附赠主题挂绳一根。



▲“雄火龙红”版装备后的效果图。



▲“黑蚀龙黑”版狩猎装备的包装图。



▲随套装附带的主题挂绳。

纹章收纳包

由Capcom官方推出的主题收纳包，包的正面印刷有游戏中的代表纹章。该收纳包以聚氨酯为材料，不仅可以收纳3DS LL主机，内袋中还可以放下两张3DS卡带，此外，甚至还有空间可以放下充电器一个，可以说是非常实用。这款收纳包将于9月14日随游戏一起发售，价格为2520日元，约合人民币157元。



▲收纳包的正面图，除了印有纹章之外，正面右下角还印有游戏英文名称。



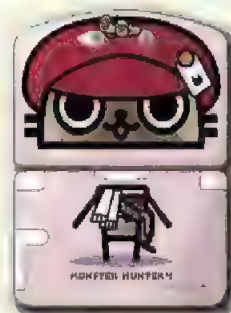
▲拉开拉链，可以隐约看到内袋。

艾鲁主题保护壳

在游戏发售同日，Takara Tomy旗下的Takara Tomy Arts，将会推出两款以可爱的艾鲁猫形象为主题的主机保护壳，均为3DS LL专用。两款保护壳的图案，分别以随从猫艾鲁和邮差艾鲁为形象，看上去都非常可爱。该保护壳每款售价为1680日元，约合人民币105元。值得一提的是，保护壳既包括正面，也包含了底部，而且如果在装备了该保护壳的情况下打开3DS LL主机，便可以看到艾鲁猫的全身像哦。



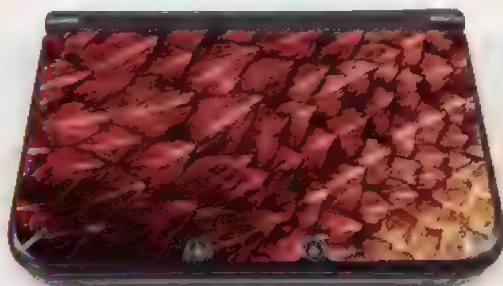
▲随从猫艾鲁版保护壳包装以及打开后的效果图。



▲邮差艾鲁版保护壳包装以及打开后的效果图。

雄火龙主题保护贴纸

这款雄火龙主题的主机保护贴纸由Capcom自家推出，仅对应3DS LL主机，售价为1029日元，约合人民币65元。该贴纸不仅可以贴于主机表面，还可以贴在打开后的内侧上下部分。此外，该保护贴纸的撕贴非常方便，即使一开始贴得不好，也可以马上撕下来重贴。



▲表面和内侧贴完之后的效果图，是不是有种让人肃然起敬的威严感。

多用支架

由Capcom官方推出的黑蚀龙主题多用支架，可以用来存放手机、掌机和各种随身小物件。而且，多用支架上还做了黑蚀龙的浮雕，就算不拿来放东西，就算摆在家里或办公桌上，也显得非常霸气。



▲霸气侧漏的黑蚀龙主题多用支架。



▲一旦摆些掌机啊小物件什么的在上面，顿时显得还蛮平易近人的。

主题SDHC卡

这款游戏主题SDHC卡的容量为8GB，由Capcom官方推出，其实就是在Sandisk品牌的SDHC卡带上，贴上了《MH4》的主题贴纸而已。该卡对应Class 10规格，读取速度方面最快为30MB/秒，写入速度也高达25MB/秒，能够令游戏下载或存档变得更加高速，对应Wii、3DS系列以及NDSi系列主机。售价2079日元，约合人民币130元。



▲SDHC卡包装。

主题擦拭布

这款主题擦拭布也由Capcom官方推出，尺寸为20cm×20cm，材质为80%的涤纶和20%的尼龙。擦拭布的图案相信玩家们已经见过很多次了，凭借日本的印刷技术，实际效果应该还不错。售价为998日元，约合人民币63元。



▲据说去污能力不错，不过60多人民币的价格确实不便宜。

口袋妖怪 X·Y

主机同捆版

这次的《口袋妖怪 X·Y》一共推出了两款限定版主机，对应主机均为3DS LL。限定版主机分为蓝色和金色两种款式，其中蓝色版名叫“泽尼亚斯·伊维塔蓝版”，金色版名叫“珍藏黄金版”，同捆版中附带的游戏均为数字下载版。这次的限定版主机售价为2万2800日元，约合人民币1430元，本来限定版主机就比较难买，而这次的珍藏黄金版，更是口袋妖怪中心限定发售，因此显得更为珍贵。



▲“泽尼亚斯·伊维塔蓝”《X》、《Y》两个版本的外包装。



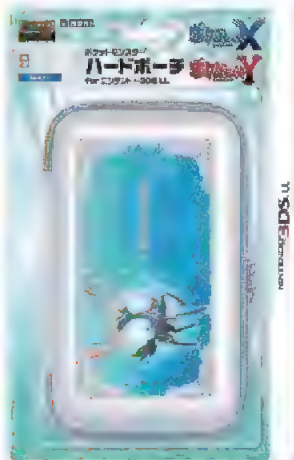
▲珍藏黄金版的正面和背面，正面印有本作的代表怪物泽尼亚斯和小伙伴们的剪影图，背面则印着本作另一个代表怪物伊维塔和其他小伙伴们的剪影图。



▲蓝色版限定主机的正面图案，印有泽尼亚斯和伊维塔尔两大人气精灵。

硬质收纳包

Hori将在游戏发售同日推出游戏的主题硬质收纳包，分为泽尼亚斯和伊维塔尔两个版本，售价均为1481日元（约合人民币93元）。值得注意的是，虽然该收纳包的包装上写着for 3DS LL，但实际上也是可以对应旧款的3DS的，只要使用附赠的垫片，就可以补充多余的空间，服服帖帖地装下旧款的3DS。



▲泽尼亚斯版为蓝白色，看上去比较素雅质朴。



▲伊维塔尔则以红黑配色，与泽尼亚斯想必是另外一种截然不同的风格。

卡带收纳盒

由Hori推出的《口袋妖怪 X·Y》主题卡带收纳盒，可以收纳24张3DS/NDS游戏卡带，功能和普通的24张容量的收纳盒一样，只是在封面图案上有所不同。售价为1280日元（约合人民币80元），同样分为泽尼亚斯和伊维塔尔两个版本。



▲泽尼亚斯版包装。



▲伊维塔尔版，采用黑色包装。

TPU保护壳

这款以《口袋妖怪 X·Y》为主题的TPU保护壳，依然由Hori推出。保护壳同样分为泽尼亚斯和伊维塔尔两个版本，并分别推出了对应3DS LL和3DS两种尺寸，在价格上3DS LL版为1481日元（约合人民币93元），而3DS版则便宜100日元为1381日元（约合人民币87元）。该保护壳采用半透明色的TPU材质，装备在任何颜色的主机上都会非常合适，同时也能够令自己的爱机不受侵害。



▲泽尼亚斯版的造型，图案采用银色印制，3DS LL和3DS版本图案略有差异。



▲伊维塔尔版的造型，图案采用金色印制，两个尺寸的版本图案同样略有差异。



本作为系列第三作，也是第一次完全面向掌机开发的作品，在系统上做出了极大的改进。无论你是系列死忠，又或者是横版ACT爱好者，本作想必不会令你失望。“同一关卡会根据玩家的操作技巧及水平有不同的攻略路线”，这个系列传统也保留了下来。为此，本文中将以收集部分为主。另外，光盘中附有操作技巧的讲解视频，希望能给初次接触本系列的玩家一些启发。

文 omushi

动作

再见 海腹川背

さよなら 海腹川背

Agatsuma

2013年6月20日

日版

1人

4980日元

无对应周边

推荐玩家年龄：全年龄

基本操作

键位	标准	经典
十字键	移动/调整钩发射方向	移动/调整钩发射方向
滑杆	开启滑杆操作（スライドパッド操作）的话，与十字键同样功能	
（放出钩时）↑	伸长/放松钩索	伸长/放松钩索
（放出钩时）↓	缩短/拉紧钩索	缩短/拉紧钩索
A	-	-
B	跳跃	跳跃
X	-	发动特殊能力
Y	发射钩钩	发射钩钩
L	发动特殊能力	向左上角45° 发射钩钩
R	发射钩钩	向右上角45° 发射钩钩
START	暂停/开启菜单	暂停/开启菜单

注：游戏中还有“自定义模式（カスタム）”，玩家可以根据自己习惯设置每个按键的功能。

操作技巧

无论是收集还是攻略关卡，掌握以下的技巧是很有必要的。这里附上简单的文字说明，具体的操作方法可以参照光盘里的视频。

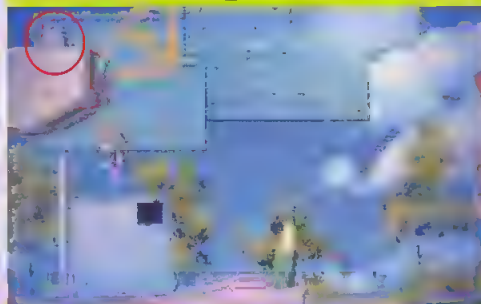
技巧（原名）	说明
斜坡冲刺（坂道ダッシュ）	依靠地形的加速技巧，受地形限制，只能在某些关卡使用
延长挂钩（延长がけ）	必备技巧。斜向的挂钩要掌握好发射及跳跃的时机，需多多练习
安全索（保险下り）	不熟悉关卡时，使用这个技巧进行探索比较安全
钟摆制作（振り子の作り方）	基本中的基本。掌握该技巧才能继续学习下面的其它技巧
钟摆飞升（振り子あがり）	利用钟摆运动的纵向移动技巧。主要移动手段之一
钟摆跳跃（振り子ジャンプ）	利用钟摆运动的横向移动技巧。主要移动手段之一
钟摆冲刺（振り子ダッシュ）	利用钟摆运动的加速移动技巧。在无法勾住的冰面上要加速移动时使用
无重力跳跃（无重力ジャンプ）	可以在极短时间内发动的跳跃技巧。某些关卡必须用该技巧才能攻略
火箭跳跃（ロープを縮めての加速）	可以在极短时间内发动的加速技巧。掌握后可大大缩短通关时间
钩钩回挂（戻しがけ）	实用性不太高的技巧，主要用于回收背包，或者想勾住平台边缘时使用
垂直攀升（垂直のぼり）	在垂直平面移动的技巧。无法制造钟摆时，可用来代替钟摆飞升
泰山飞渡（天井渡り）	在水平平面下犹如泰山般移动的技巧。搭配钟摆跳跃可大大缩短移动时间



背包收集攻略

前作中用于增加接关次数的背包在本作中变成了收集要素，共有40个，分布在各个关卡之中。一部分在玩家的必经之路上，不难入手；而另一部分无论是发现还是获取都有一定的难度。下面就奉上比较保险的全背包收集方法，供各位玩家参考。

F1



▲背包位置如图所示，用钟摆飞升上到平台后即可取得。

F2



▲本关的两个背包在右上角。右边的需要使用垂直攀升才能拿到。



F3


▲背包的位置同样在右上角。用钟摆跳跃即可跳到背包处。

F6


▲从梯子跳下的同时勾住背包，落地后收回钩便可拿到背包。

F8


▲用和F6同样的方法，从梯子跳下并勾住背包。

F4


▲背包在右下角。使用泰山飞渡可以取得。

F8


▲从长梯下的平台往左下方跳，就可以到达图示地点。

F7

F11


▲背包位置如图所示。从右边跳上平台时，要看准落钩点，否则可能会勾住了背包结果掉进水里。

F5


▲从左路上来可以直接到达背包处，从右路爬楼梯上来可以勾住背包回收。

F5

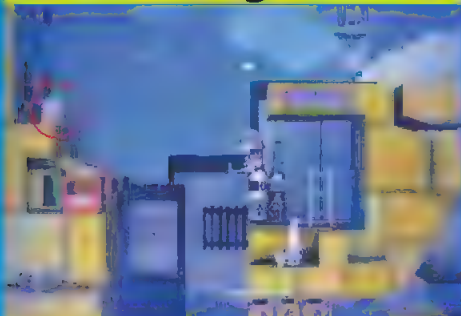

▲勾住如图位置，朝着背包松开钩跳下即可。

F12


▲背包挡在杂物后面有点难发现。勾住中间的平台后用钟摆飞升便可以取得。

▲取得这一关的背包需要使用斜坡冲刺，中间用瞬刺摆平那条鱼，跳过上坡的部分，只要保持住速度，最后就可以抓住背包那一侧的冰砖。

F13



▲由于一开始冰墙就会往下压，需要动作快才能获得这个背包。

F13



F15



▲在图示位置勾住上方墙壁，跳上平台后，便可以见到左方的背包。

F18



▲一开始便可以看到背包，使用火箭跳跃可以直接跳到背包所在平台。



▲关卡内有两个开关，分别对应两道冰墙。而第二个背包在中间的冰墙的右侧，踩下第一个开关后需从下面的路绕到如图位置等待。

F16



▲利用移动的平台来到对岸后，用钟摆飞升前往图示地点。

F19



▲如图，看准敌人转身的时机跳下平台即可。



▲踩下第二个机关后最右方的冰墙会迅速落下，取得背包后必须尽快前往终点。

F16



▲利用斜坡加速后在终点处往左跳便可到达背包所在平台。

F21



F17



▲在终点处靠近冰墙起跳并向右上方射出钓钩，会因为钓钩回挂勾住背包，需要多尝试几次。



▲击败螃蟹后，螃蟹会乘坐电梯离开，终点的门扉也会降下，而门扉原本所在位置会出现背包。位置比较隐蔽，容易看漏。



F22



▲首先要勾住下方黄色部分，用钟摆飞升直接到达终点处。

F23



▲背包就在一开始的梯子下方，毫无难度。

F26

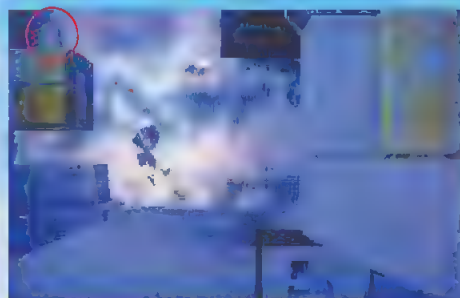


▲从左侧平台起跳，用泰山飞渡移动到右侧，然后钟摆飞升攀上平台。



▲此处需跳跃前进以防止平台下降得太快，攀上较高的平台后跳起便可以勾住背包。

F24



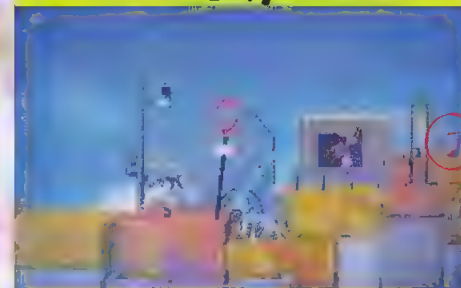
▲勾住针床后使用水平无重力跳跃，在平台边缘松开钩同时起跳，然后在空中勾住背包所在平台，即可取得该背包。另外，离开该平台时，必须同样用火箭跳跃，这样才能勾住针床下的黄色部分。

F26



▲在图示平台使用火箭跳跃，向左跳到冰砖上。

F27



▲关卡一开始，背包所在平台就会缓缓升上天空，需要尽快冲到最右边获取。

F24



▲勾住墙壁后用钟摆跳跃跳上平台即可。

F28



▲背包在如图所示位置，终点的右下方。从冰坡上滑下时，不要按一，角色会直接掉到该处，否则会掉到针床上直接Miss。



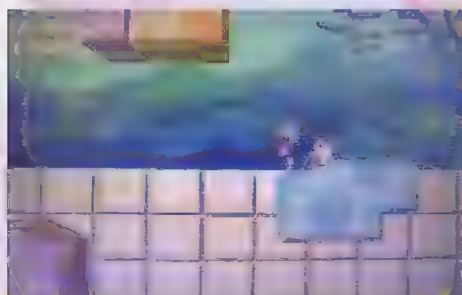


F29



▲背包在关卡右上角。跳起后勾住背包并回收，将背包扯向下方平台便可入手。

F29



▲第二个背包在第一个背包右方，同样手段炮制。需要注意的是，要从右侧勾住背包，否则很容易掉到下方的针床上。

F30

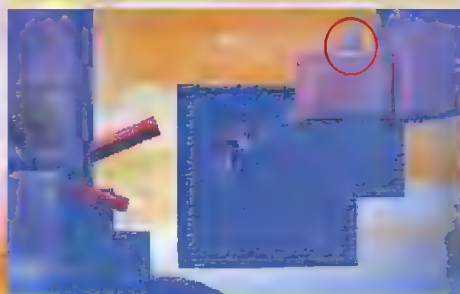


▲利用钟摆跳跃来攀上右边的冰砖，只要注意好角度便没有什么大问题。

F31



▲先在图示位置勾住上方，然后向右上方移动。

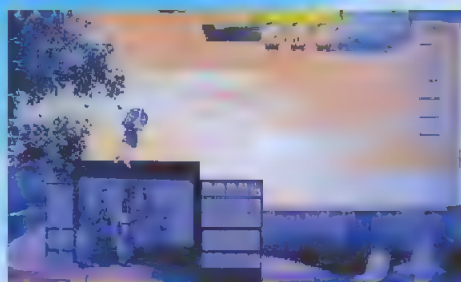


▲之后能看到背包所在平台，垂直攀升后勾住对面平台即可攀爬上去。

F35



▲如图位置使用延长挂钩，可以勾住上方的平台。用同样方法也可以缩短通关时间。



▲老方法，勾住背包后在下方平台回收。

F38



▲从斜坡滑下，并勾住途中的平台。建议滑下时不要按←，保持直立，速度不会过快。



▲爬上平台后，勾住左上方的蓝色墙壁前进，可以看到梯子。爬上梯子，前方便是背包以及通往F47的门扉。

F39



▲在如图位置，使用延长挂钩勾住并攀上平台后，就可以获得背包。

F43

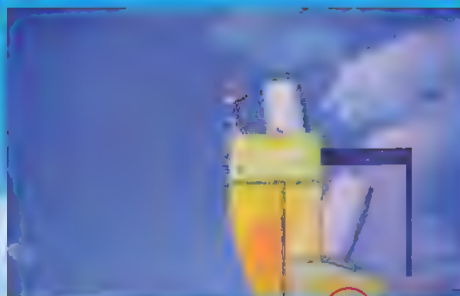


▲背包在关卡右下角，直接从平台跳下即可。

F44



▲关卡一开始，勾住上方平台，利用钟摆跳跃等技巧攀爬，可以来到一个高台。



▲在高台上使用火箭跳跃，在空中射出钩索勾住背包，便可以入手。

F47



▲背包在顶部中间位置。在如图位置借助墙壁使用钟摆跳跃便可取得。

隐藏门扉攻略

游戏中共有50个关卡，但是终点门扉的数目是60个，这是因为部分关卡有分支路线，存在两个门扉。通往分支路线的门扉一般都比较隐蔽且难以到达，这里也一并放上10个隐藏门扉的攻略。



F0 to F11



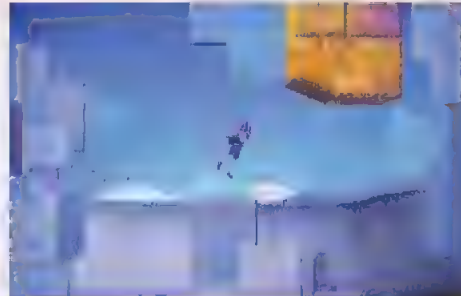
▲通往F1的门扉上方有个平台，上面便是通往F11的门扉。

F5 to F12



▲通往F10的门扉在第一个背包左方，用垂直攀升到达背包处，再勾住门扉所在平台即可。

F7 to F13



▲攀上背包上方的平台，借助左上方的墙壁，利用钟摆跳跃跳到冰砖上，便可以到达通往F13的门扉。

F12 to F26



▲前往本关的隐藏门扉需要使用两次钟摆冲刺。借助图示的平台使用钟摆冲刺，之后跃起勾住最左方的平台。



▲使用钟摆冲刺，可以直接跳过针床上的敌鱼爬上冰砖，通往F26的门扉便在眼前。

F15 to F25



▲从背包右方的平台继续往上攀爬，就可以见到通往F25的门扉。

F20 to F37



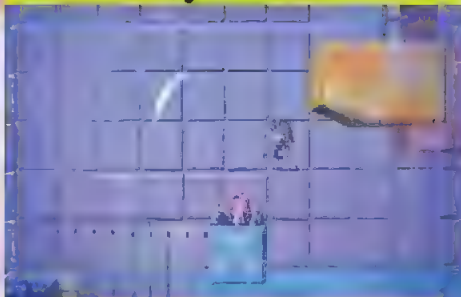
▲通往F37的门扉的位置如图所示，在F21的门扉下方平台上。玩家只要从平台下方绕到右边便可以到达。

F24 to F35



▲从取得第二个背包的平台向下方跳下，便可以见到通往F35的门扉，勾住平台并攀上即可。另外，通往F39的门扉，可以在起点用火箭跳跃往左边跳直接到达。

F29 to F18



▲通往F18的门扉，在第二个背包的右上方，使用垂直攀升可以降低碰到针床的几率。

F32 to F42



▲通往F33的门扉上方有如图所示的平台，攀上并勾住弹簧网下的地面。



▲跳下平台并制造钟摆，在角色到达钟摆左方最高处时，按 Δ 收紧绳索，把角色甩进弹簧网里。



▲待弹簧网的张力达到最大时按B，顺利的话角色会被弹出很远并能看到图示平台。看准时机发射钩索，便可以攀上该平台前往F42。

F38 to F47

请参照F38的背包回收攻略。

其他收集

BGM收集：全关卡通关可解锁大部分BGM。最后的一首BGM，需要在连续通关模式（シーケンシャルチャレンジ）里Game Over一次。

插画收集：总共6张插画。在连续通关模式里分别到达5个结局，可分别获得1张插画。通过20个关卡可解锁第6张插画。



文字冒险

逆转裁判

逆转裁判5

AVG

Capcom

2013年7月25日

日版

1人

5990日元

无对应周边

推荐玩家年龄：15岁以上

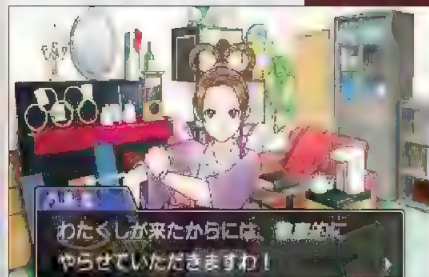
“《逆转裁判》系列”时隔多年的复活之作，终于登陆3DS。在更换高一级的次世代掌机后，游戏中的表现力明显获得了大幅度增强。《4》中饱受恶评的“看破”系统获得了改进。新系统“心灵观测”也别有一番乐趣，自由度远远超过事前的想象。系统亲切度大幅提高，让玩家能够安心享受法庭战斗的乐趣。本攻略为详细剧情攻略，写明了调查中的重要线索和法庭上的推理过程，对日文有所不明的玩家可随时对照查阅。

文白菜


 The title "逆转裁判5" (Ace Attorney 5) is displayed in a large, stylized font. The characters "逆转裁判" are in white with blue outlines, and the number "5" is large, red, and outlined in white. A small starburst graphic is positioned to the left of the title.

基本系统

游戏流程大致上可以分为侦探部分和法庭部分。侦探部分中，玩家要操控角色四处移动、对话和调查，收集案件相关的各种证据和证言。而在法庭部分中，玩家便需要利用这些证据品为武器，将对手的证言一一攻破，导出案件的真相。下面分别介绍两个部分中的行动。



侦探部分

日常行动

玩家要操控角色在限定的场景中移动并发展剧情。可以采取的行动有“对话”、“举证”、“调查”和“移动”。

对话：与当前屏幕上出现的角色对话，获取情报。已经对话完毕的角色会划上记号。

举证：对当前屏幕上出现的角色提出一项证据，当说得当的话，可以让剧情产生新的展开。

调查：调查。

调查

现场调查是侦探部分的重头戏。玩家需要在案件相关的场所，彻底调查可疑之处，以便收集证据。十字键←/→或是下屏的左右方向箭头可以旋转视点以看到更多的场景。滑杆控制手指移动，遇到可疑之处后手指会变红，按A键或是点击触摸屏便能对该处进行调查。而在本作中，只要调查过的场

景物品，都会在手指上划上勾来提示玩家，这样就不容易导致玩家卡关了。

另外本作的日常行动部分附加了全新的机能“侦探笔记（探偵メモ）”，切换到该页面，可以随时查看事件的概要，以及当前需要完成的行动。即使玩家忘记了当前的进度，只要查看这里就能回想起来了。

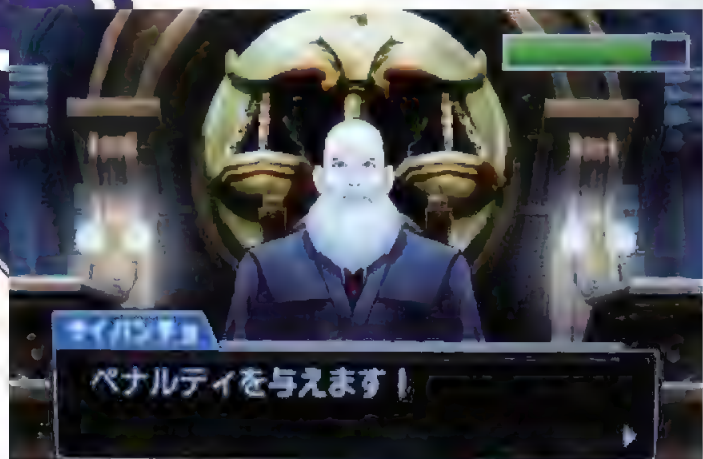
而物品调查则是对某些特定的物品进行详细的调查，用以获得进一步的情报。进入该界面后，十字键控制翻转物品，X和B键控制物品的放大缩小，而滑杆则控制手指移动。找到可疑之处后对上去或是直接点击触摸屏就有可能获得进一步的

情报。

法庭部分

法庭部分的特点就是与证人和检控方进行对决。玩家要在系统的帮助下不断进行各种行动，使得审理能够持续下去。如果行动选择错误，画面右上角绿色的“信任槽”就会扣减相应的量，代表对玩家的处罚。信任槽全部扣光后，就会Game Over。这也是法庭部分与

侦探部分最大的区别。不过本作中在Game Over发生后可以选择再挑战，从错误的问题处立刻重来，再加上可以随时进行存档，难度可以说已经降低了，所以不怎么擅长推理的玩家也不用担心会卡关。在法庭战斗中，玩家主要进行的行动有以下几种。



解答

就当前讨论中的问题，给出答案或举出证据来回答。单纯回答问题的时候，下屏画面会给出候选的选项，玩家要根据自身的推理来

指疑

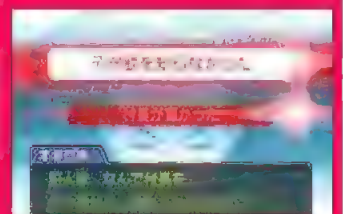
以画面上出现的图像为证，指出其中正确或可疑的部分来推动推理发展。这个环节比较考验玩家的推理能力。如果不是确实地理解

寻问

当证人或嫌疑人做出证言的时候，切换到证言中与证物相矛盾的部分。按下R键，利用相应的证物进行“举证（つとめる）”，就能将其攻破。如果没有找到矛盾的部分，就要利用“威压（脅す）”攻击其含糊其辞的部分，使得证言更加精确，从而诞生出新的矛盾。注意如果指摘部分出错，信任槽就会被削减。

思考路线

该行动通常出现在剧情最为紧要的时刻，玩家要在系统的提示下回顾相关线索，系统会连续给出相关选项。玩家在不断进行选择后，最终将线索串联起来，找出扭转局势的决定性证据。该环节没有信任槽设定，而且即使选错也可以立刻重选当前选项，因此玩家完全



特殊操作

希月心音、王泥喜法介和成步堂龙一都各自拥有察觉对手隐藏意

识的力量。活用这些力量能够极大推进案情的进展。

法庭部分

法庭部分中，希月心音在场时能够启动的系统。当对象的发言中混有大量感情杂音，无法引出事实的时候，启动该系统就能分析出对象言谈举止中附带的感情要素。感情要素分为绿色标识的“喜悦”、红色标识的“愤怒”、蓝色标识的“恐惧”和“悲伤”、以及黄色标识的“惊讶”。越强烈的感情就会波动得越明显。当对象发言时，找出与其言论不相符合的心情，按下L键进行“指摘（つきとめる）”，然后在下屏点击对应的

感情标识。成功后便可以让感情杂音下降，并获得新的证言。如此反复将感情杂音降至0%，就能出现最终的证言。

不过当对象的某一种感情过于强烈时，该感情会发生暴走，使得希月无法读取其他的感情。此时玩家需要让对象恢复一定的冷静，才能继续观测。方法为找到证言中感情暴走最强烈的地方，按下L键进行“试探（さぐる）”，将画面中的手指指向特定的部分，再次按下X键决定，然后根据实际情况解答即可。成功的话就能缓解对象的情绪，让心灵观测恢复正常状态。

谎言部分

王泥喜法介在场时能够启动的系统。当对象的发言中有着谎言时，王泥喜的腕轮就会发生反应。对话界面按下X键发动后，上屏画面会将对象的身体局部放大。当对

象撒谎时，身体中的某处必然会出现异于常时的特征。玩家要做的就是找到该特征出现的时机，然后将上屏视界对准该特征，接着在谎言字句出现的时机按下X键，进行看破（みぬく）。被看破之后，对象才会说出真正的事实。

心锁部分

侦探部分中，成步堂龙一在场时能够启动的系统。当对象的发言中有着隐瞒的部分时，成步堂的勾玉就会发生反应。对话界面按下X键发动后，画面上会出现“心

锁”，代表着对象当前的心理防线。这里有些类似于法庭部分的“解答”环节，成步堂要通过不断选择选项回答或举证，来攻破对象的心理防线。当画面上的心锁全部破碎后，就能得到新的情报了。

特典（スペシャルコンテンツ）

特典中一共有“猜谜 逆转推理（クイズ 逆转推理）”、“影像鉴赏（ムービー集）”、“CG鉴赏（イベントカット集）”和“换装（コスチューム変更）”四项可以选择。其中“猜谜 逆转推理”在第一话完成后即可开启序章，之后的

关后开启。“换装”可以更换游戏即时演算时成步堂龙一、王泥喜法介和希月心音的服装（也有不能更换的时候），开启方法是点击右下角的“追加コンテンツを購入”，然后下载就行了。

“前篇”、“中篇”和“后篇”则以收费DLC形式配信（后文将放出完整攻略）。“影像鉴赏”和“CG鉴赏”会在通



剧情流程攻略

第1话

逆转倒计时

法庭1日目

12月17日 午前9时22分

地方裁判所 被告人第5控室

成步堂万事屋事务所的新人希月心音，与同事务所的前辈王泥喜法介一起，接手了为她小时候的朋友森澄忍（森澄しのぶ）辩护的案子。昨日法庭在某个案件中发生了爆炸，当时担当律师的王泥喜在爆炸中收了重伤，旁听的小忍则被视为法庭爆破案的嫌疑人而遭到拘捕。两人决心证明小忍的清白，但是眼看法庭爆炸案即将开庭审理，王泥喜却因为伤口裂开而无法出庭。心音决心即便自己没有经验，也要一个人奋战，为发小辩护。

同日 午前9时46分

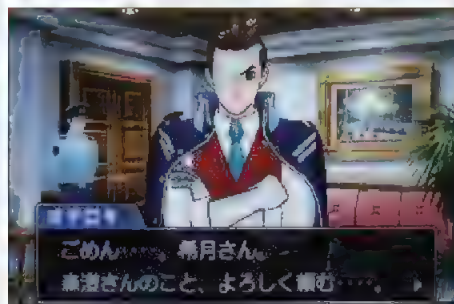
地方裁判所 第5法庭

爆破案发生于昨日第4法庭，当时正在审理另一件爆破案件，而作为证据品提出的大象布偶“捏造君”发生了爆炸，炸毁了整个第4法庭。万幸避难及时，并没有出现严重的人员伤亡。死者仅有一名原本预定作为案件证人出庭的警察，名为贺来穗美（贺来 はずみ）。检察官亚内文武指认小忍为爆破犯，并阐述理由。

法庭を爆破した爆弾の特徴とは？

结论

炸弹安置在证据品大象布偶“捏造君”之中，而其断裂的尾部检测出了小忍的指纹，亚内认为这是不可动摇的决定性证据。



心音被逼入绝境，心中回想起幼年时在法庭发生过的一些悲惨回忆，痛恨无法战斗的自己。危机关头，早已重拾律师徽章的成步堂龙一借着一声“异议あり！”推开了法庭大门，站到了律师席上。他将焦点转向引爆炸弹的方法，让审理继续下去。

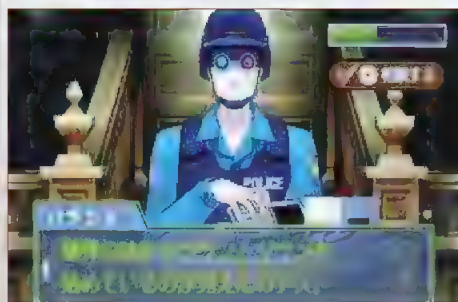
亚内申请传唤了证人马等岛晋吾。马等岛是警察机动队炸弹处理人员，昨日案发时也在法庭内，同时也是贺来穗美死亡后的第一发现者。

疑问

～爆发のときのこと～

爆弾の時計がカウントダウンを始めているのが見えたのデス

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言



结论

马等岛的证言中出现他看到倒计时开始的描述，但炸弹放置在大象布偶“捏造君”中，是不可能看得到倒计时的。这正是一处矛盾。

马等岛慌乱之下将证言更改为“听到倒计时时的蜂鸣声”，成步堂一时倒也奈何他不得。接下来马等岛主张：昨天案件开庭之前，他与被害人贺来将大象布偶“捏造君”带到律师休息室让律师过目，却被在场为王泥喜和心音打气而来的小忍盗走了炸弹的远隔遥控器，并启动了炸弹。因为大象布偶“捏造君”一直严密保管在只有马等岛本人才能打开的炸弹搬运箱里，开庭之前亦只在王泥喜的律师休息室中打开过，因此启动炸弹的时机只有当时。小忍再次出庭，为了洗刷她的罪名，必须证言炸弹爆炸时她所经历的情况。



心灵裁判

～爆発したときのこと～

ガレキが……ケホツケホツ。

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

おどろきさんが助けにきてくれたんです！

指摘：对第5句证言指错同样场景中的蓝色“受伤”→整体证言变化。

えんザイくんと一緒に傍聴してたら、逃げ遅れてしまつて……

举证：对第1句证言出示证据“ねつソウく”

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

ぬいぐるみが混同された理由がわかるのは、

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

结论

法庭发生爆炸时，王泥喜用身体保护小忍承受了瓦砾，因此受了重伤。而小忍当时带着另一个河马布偶“冤罪君”一起旁听案件，“冤罪君”是与“捏造君”同系列的布偶。得到这一新情报，成步堂主张附着小忍指纹的尾部并非出自装有炸弹的大象布偶“捏造君”，而是小忍自身持有的河马布偶“冤罪君”，两者的尾部构造是完全相同的。这样一来小忍摸过证据品大象布偶“捏造君”的推论也失去了绝对性。

12月17日 午前11时56分

地方裁判所 被告人第5控え室

由于没有检控方没有准备其他证据，审理推迟到第二日。成步堂与心音听小忍说，王泥喜之前陪伴着小忍在第4法庭寻找证据品，于是一同前去汇合。

12月17日 午後12时11分

地方裁判所 第4法庭

王泥喜倒在瓦砾之中，身边还有一块染血的石块。

法庭2011

12月18日 午前9时34分

地方裁判所 被告人第5控え室

昨日王泥喜被人敲晕在第4法庭，立刻被众人送往医院，而他醒来后也回忆不起事发当时的详细情况。留下这个谜团，成步堂进入了第二天的法庭。

同日 午前9时50分

地方裁判所 第5法庭

由于启动炸弹的远隔遥控器现在仍旧下落不明，因此今日审理的主题变更为昨日王泥喜被袭的案件。检控方以小忍袭击王泥喜律师的罪名，再次将小忍推上被告席。亚内主张王泥喜在搜索现场时找到了小忍是爆破案犯人的证据，因此小忍对王泥喜进行了袭击。王泥喜不省人事之前，用手指沾血在地面写下了“SINOBU”的单词，便是指代小忍名字的信息（SINOBU为罗马音的しのぶ写法，即森澄忍的名字）。法院传唤小忍，对当时的情况进行证言。

疑问

～オドロキとふたりきりのとき～

おどろきさんがついていてくれて、2人で崩壊した法廷に行つたんです

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

ガレキも何もない証言台の近くから、えんザイくんを探しはじめました

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

爆弾運搬ケ スが犯行時にあつた場所は？

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

ケ スが犯行後に移動された証拠は？

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

第4証言台証言 第4証言台証言 第4証言台証言

结论

小忍经常呼吸不畅，总是将自己的药放入河马布偶“冤罪君”带在身边。昨日小忍突然病发，于是王泥喜陪着小忍回到第4法庭寻找“冤罪君”。小忍证言王泥喜一开始就在证言台附近开始寻找，但从第4法庭的俯瞰图上看，任何人都不能无视满地阻碍的瓦砾直接前往证言台。于是检控方出示了新的清晰现场照片。

照片中出现的“炸弹搬运箱”引起了小忍的注意，她回想起当时这个箱子并没有挡住证言台。成步堂主张当时箱子正压在血文字上方，王泥喜不可能在地面写下信息。他倒下后，绷带上出现了被炸弹搬运箱轮碾过的痕迹，也证明了搬运箱是在案件发生后才移动开的。

あの血文字を書いたのは、誰なのか……?

SINOBUが示す本当の意味と、何なのか？

血文字とケースの番号を一致させる方法とは？

解答：选择“線を2本消す”

被害者が最後に示そうとした爆破犯の正体……それは……!

それは、バラシマさんが……

结论

如果不是王泥喜留下的信息，那又是谁？成步堂作出假设，将目标指向同样在第4法庭受伤并死亡的贺来穗美。由于贺来小姐与小忍并不认识，因此“SINOBU”的意义应该不是指小忍的名字，而是炸弹搬运箱上的编号。编号为“511103UR”，写起来与“SINOBU”非常相似，只要消去“N”的斜线和“B”的竖线就达到完全一致。如此一来这两笔多上去的血线，相信就是真凶的伪装工作。那么在法庭爆破案中丧生的贺来小姐留下的，必定是该案真凶的线索。以“511103UR”为个人ID的炸弹处理人员马等岛晋吾，则作为重大嫌疑人被揪了出来。

有了矛头的朝向，剩下的推理便如顺藤摸瓜：血信息在案发后没有被发现，也是因为马等岛看到后，慌乱之间急忙以炸弹搬运箱暂时将其隐藏了起来。对于尸体的第一发现者来说，虽然没有消除血迹的时间，但要掩盖则毫无难度。而当其得知小忍的姓名后，则立刻想到了利用这个信息嫁祸小忍的诡计，自然袭击王泥喜的凶手，也极有可能就是他。

血文字が賀来刑事の書いたものだと証明する方法は……

解答：选择“血文字のDNA鑑定”

结论

马等岛作为证人再次出现在了法庭上，成步堂准备与其对决，一步步揭开事实真相。在法庭对血信息的DNA进行取证分析的期间，成步堂开始了对马等岛的寻问。

寻问

～爆发后的样子～

彼女は、入口近くの瓦砾のカドにアタマをぶつけてシボウしてイタ

举证：对第4句证言出示证物“贺来はずみの解剖记录”

结论

马等岛辩驳血信息不可能是贺来小姐留下的，因为贺来小姐尸体被发现时在法庭入口处，是撞在入口附近瓦砾的尖角上死去的，与证言台右侧的血信息处相隔太远。不过这显然与尸检报告上“遭到平面硬物撞击致死”的描述矛盾。如果尸检报告正确，那么入口附近的尖角并非杀死贺来小姐的凶器，这样一来贺来小姐是否当真死在入口处也非常可疑，很可能是凶手移动了尸体。此时血信息检验报告到来，数字部分是贺来小姐的血迹，而添加的两条线则是利用了王泥喜的血。

寻问

～本当のこと～

《522203UR》……とハッキリと！おどろきマシタ

举证：对第2句证言出示证物“王泥喜袭击现场写真”

バラシマさんは《R》を……

解答：选择“U”に似た”

《R》を見た可能性を示しているのは？

指称：指向“U”右侧缺失的血文字

爆发で崩れているということは、この血文字が書かれたのは？

解答：选择“爆发よりも前”

结论

马等岛承认了自己移动尸体，隐藏血信息的行动，但他坚称是不想被怀疑，虽然不知为什么贺来小姐死前写下他的ID，但自己绝不是凶手。然而他证言中提到“清楚地看到了被害者写下他的ID‘522203UR’”这里引起了成步堂的注意。因为现场照片的血文字明明缺失了最后的“R”。虽然马等岛立刻改口说自己看错了，但成步堂从他的神色中认定他确实看到了那个“R”，并假设出那个“R”原本就写在“U”的右侧缺失处。

如此一来，整个事件的发生顺序就彻底颠倒了过来：血信息的书写时机是在法庭爆破之前，然后才因为爆破而缺失了字母“R”。那么贺来小姐必然不是死于爆炸，而是在发生爆炸案之前就已经被杀害！由于

尸体是在法庭被发现，成步堂推测在法庭裁判开始之前，贺来小姐就已经死亡，然后被凶手在爆炸后放置于现场作成伪装。根据警方的证供，在当日裁判开始之前，目击到贺来小姐的人，就只有马等岛一人，并且一直和她单独待在一起。

解答

証人が持っていた“凶器になるもの”とは一体何なのか？

解答：举证“HH-3000炸弹”

结论

为了进一步巩固自己的推理，成步堂指出凶器是藏在大家布偶“捏造君”体内的炸弹，其五面方正，且拥有一定的重量，作为“钝器”正好吻合尸检报告上的死因。但由于炸弹已经爆炸，凶器已经不存在于此，要给马等岛定罪，仍然缺乏决定性的证据。

解答

バラシマさんが隠しておく必要があったものを示す写真とは？

解答：举证“法庭爆破现场写真”

バラシマさんが裁判の間、死体を隠せた場所はないだろうか？

解答：举证“炸弹运搬ケース”

结论

证明不了已经消灭的证据，成步堂逆转了思考，决定证明“没能消灭，仍然隐藏着”的证据。如果贺来小姐在裁判前已经死亡，凶手若要将其尸身带入法庭，必然得有藏匿之处。那极有可能就是大家认为装有炸弹，谁都不会去随意触碰，并且能够抵御爆炸冲击的炸弹搬运箱。

正当裁判长要求开箱检查之时，马等岛做出了恐怖的事。他告诉大家前天在第4法庭爆炸的只是他另外制作的炸弹，而真正的HH-3000炸弹现在就在他的手上，而这个炸弹再过5分钟就要爆炸了。由于没有人见过布偶中装的到底是哪个炸弹，因此事实上不能排除这种可能性。虽然马等岛的行为已经相当于自首，但众人惊慌之下全员逃离法庭，只留下了成步堂、心音、裁判长和马等岛四人……



この決定的な証拠
あなたに解体できますか！

解謎と推理

さあ、どうする……?

指弾は、成歩堂の指紋だ。

↓
本物の爆弾ではないことを示しているのは?

指弾: 指弾炸彈計時器の複製品。

結論

成歩堂并没有逃走，他发现马等岛手中炸彈的計時器部分仍然在正常运作，并且没有出现证据照片中已损坏的計時器处的裂痕，因此断定这个炸彈一定是拆彈训练用的假貨。成歩堂請求裁判長進行開箱檢查，果然在搬運箱中发现了大滩的血迹，只要DNA鉴定为贺来小姐的血迹，那这便是不动如山的铁证。

马等岛一直以来将自己负责拆掉的炸彈流入市场谋財。前日当他准备染指HH-3000时被贺来穗美发现，一时冲动就将其杀害。贺来小姐趁他寻找藏匿尸体的地方时挣扎着留下了血信息。由于开庭迫在眉睫，没有时间消除血迹的马等岛想到了利用爆炸来掩盖真相的手段。而王泥喜被袭击，也是因为看到了血信息，当时正准备打开箱子检查，却正好被昨日证言完毕的马等岛回到现场撞见。将其击晕后马等岛想到可以利用这一点来嫁祸小忍，才挪开了掩盖血信息的箱子，制造出假信息的圈套。一切真相大白后，小忍理所当然获得了无罪判决。

12月18日 午后12时31分

地方裁判所 被告人第5控入室

ひとつだけ残っているナゾとは?

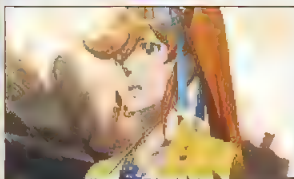
指弾: 成歩堂の指紋だ。

結論

结果直到最后，远隔遥控器的下落还是没有找到。不过众人决定将这个问题交给警察，首先要将判决的结果告诉身在医院的王泥喜。

某日 某时刻

成歩堂なんでも事務所



然而在不久之后，王泥喜向成歩堂提出要暂时离开事务所，理由是自己有着非完成不可的事。心音站在第4法庭的瓦砾堆里，怀着悲伤的心情，回想起自己与王泥喜初次相遇的情况，以及他披上那件外套后，正义的理念所产生的变化。这又要追溯到今年春天的时候，那件“妖怪杀人案件”的回忆了……

第2话

逆转百鬼夜行

妖怪100円

4月17日 午后12时13分

成歩堂なんでも事務所

时间回溯至8个月前。许久未曾露面的王泥喜法介因为成歩堂的委托来到事务所，却被成歩堂的养女成歩堂美贵（成歩堂 みぬき）直接拖到了盛行妖怪热潮的九尾村。

同日 午后1时30分

九尾村・妖怪横町

移动 九尾屋敷・庭園

同日 午后2时5分

九尾屋敷・庭園

对话 “九尾村について”

举重 “弁護士バウジ”

对话 “九尾村について”、“开かずの間の天魔太郎”

美贵受到朋友天马梦见（天马 ゆめみ）的邀请，来到她作为女仆所工作的豪宅参加聚会。并见到了九尾蒙面摔跤手与妖怪天魔太郎的战斗表演。



同日 午后3时40分

九尾屋敷・庭園

王泥喜与美贵从梦见处得知村长被妖怪天魔太郎杀害。

同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の間

王泥喜赶到案发现场九尾之间，发现村长被长枪刺杀。而现场另一名额上沾血的人刚好从昏迷中醒来，被送往医院。

同日 某时刻

九尾屋敷・庭園

对话 “事件のこと”、“村长について”

移动 留置所

被送往医院的人是天魔市的市长天马出右卫门，也是梦见的父亲。他以杀害九尾村村长九尾银次的嫌疑，已经被警方拘捕。王泥喜接受了梦见的请求，准备为天马市长做无罪辩护。

同日 某时刻

留置所 面会室

移動

成歩堂なんでも事務所

現在地 九尾村・妖怪横町

九尾屋敷・庭園

留置所

对话 “逮捕の理由”、“動機について”

移动 九尾村・妖怪横町

王泥喜来到留置所，与天马市长见面，并听取了情况。被逮捕的理由是凶器上沾有市长的指纹，以及市长想要合并天魔市与九尾村，却遭到九尾村长的强烈反对，拥有杀人动机。

同日 某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 “ココネについて”、“心理学”、“依頼人について”

移动 九尾屋敷・ロビー

希月心音作为新人律师，被成歩堂派到九尾村来帮助王泥喜。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビー

王泥喜与心音得知九尾蒙面摔跤手失踪的消息，并遇到了豪宅的管理人钱洗熊兵卫。

同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の間

对话 “現場の調査について”、“说得する”

調査

调查左侧村长尸体旁倒下的椅子，进入局部画面。

▼ 局部画面下，调查椅子下的绿色包袱皮。

▼ 退回外部画面，调查右侧市长椅子挡住的发光的小九尾天魔像。

▼ 调查窗户。

▼ 调查狐狸像、“不开之间”的门和桌上的凶器长枪。

对话 “事件の経緯”、“妖怪のコンセキ”、“容疑者”、“担当検事について”

在现场两人遇到了热血的刑警番轰三，不仅（机智地骗过他）调查了现场，还（机智地骗过他）套出了搜查情报。不过听到这次检控方的担当检察官是夕神迅，心音神色一怔，似乎两人有所关联。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビー

对话 “グレート九尾”、“グレート九尾の死”、“事件について”

移动 九尾村・妖怪横町

钱洗熊兵卫找到两人，告诉他们九尾蒙面摔跤手可能已经被杀害，因为他决不下脱下的九尾头罩被发现掉落在河边。



同日 某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 “事件の時の记忆”、“犯人は天魔太郎?”、“天魔太郎の特征”、“グレート九尾”

再次遇到梦见，她证言她在豪宅的走廊处看见了妖怪天魔太郎逃向大厅。之前没有透露这一情报，是因为被天马市长的秘书美叶院秀一告诫，害怕灵魂被抽走。看来这个叫美叶院的人很可疑。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビ-

对话 “ゆめみへの口止め”、“アリバイ”

在大厅遇到了市长秘书美叶院秀一。他与熊兵卫声称案发当时两人都在大厅，却没有遇到梦见看到的天魔太郎，看到天魔太郎一说必然是梦见的幻觉。心音认为美叶院对天魔太郎似乎有着异常的执着，决定向市长打听详细情况。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “天魔太郎の復活”、“合并の理由”

5M

特征：右眼下眼皮快速跳动。

观光资源として魅力的だったからな

グレート九尾のマスク

对话 “合并の理由”

グレート九尾のマスク

虽然天马市长不想说出促进天魔市与九尾村合并的理由，但王泥喜利用腕轮的力量看破了他的谎言。市长老实说出他促进合并，是因为被人威胁如果不这么做，就要杀死他的女儿梦见。王泥喜推理九尾蒙面摔跤手的真实身份正是身为前摔角手的九尾银次村长，而真凶正是发现了这一点，从而杀掉了站在反对合并最前线的他。

调查告一段落。众人做好准备迎接第二天的法庭裁判。



浅見1000

4月18日 午前9時15分

地方裁判所 被告人第3控え室

开庭前，王泥喜与心音见到了身着正装的成步堂，他似乎准备去取回律师资格，今天会在旁听席旁听。

同日 午前9時30分

地方裁判所 第4法庭

身为检察官，却同时犯下杀人罪的罪犯检察官夕神迅登场，展现了他可怕的心理操作能力，让裁判一开始就倾向于他。审理开始后，第一位证人是番组三刑警，对事件进行证言。



5M

～事件について～

だが、痛みで目を覚ました村長は、置物を手に取り、反撃したのだ!

それでは、うかがいましょう。鈍器に残った不自然な点とは

ひょっとして。そのフロシキ……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

5M

～妖怪のコンセキの真相～

だから村長の被害も、結果として妖怪のシワザに見えたのだ。

……

現場に妖怪のコンセキを残した後、市長は、眠る村長を杀害したのだ!

……

妖怪のコンセキが被害前になかった証拠は?

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

结论

王泥喜察觉到熊兵卫在撒谎，刚想进行“看破”，却被夕神所饲养的老鹰所干扰，无法集中精神。如此一来在夕神检察官面前，王泥喜的“看破”能力就被封印住了。不过要抓住熊兵卫证言中的矛盾似乎并不需要“看破”的能力，因为他在证言中提到“事件发生的下午3点之后也在管理人室看守着大厅”，而事实上当时他应该正在观看他最喜欢的摔跤比赛。电视屏幕正朝着大厅，一边看电视一边监视大厅根本是不可能的，不过夕神则主张熊兵卫虽然是在看电视，但是却用耳朵听着大厅的动静。裁判长要求熊兵卫做出进一步证言。

询问

～耳はサボってねえ～

あそこには誰か来れば床がさしむ。絶対に気が付くんだオラは。

重要な証言ですか？

解答：选择“重要”→追加证言。

天魔太郎はシャクジョウを持ってる ヤツか通ればあれが音を立てるあ

幸証：对第4司证言出示证据“妖怪传说的”

証人が、天马太郎はシャクジョウを持っていると、思い込んだ理由は？

解答：选择“天魔太郎を实际に見た”

结论

大厅的地板踩上去会有响声，熊兵卫坚称没有听到任何响声，就是没人经过的证据。更何况拿着锡杖的天魔太郎，路过时更不可能保持安静。殊不知这句画蛇添足的证言正中王泥喜下怀：九尾村唯一传承了天魔太郎传说的绘卷中，天魔太郎没有拿着锡杖。而在梦见与熊兵卫的证言中都提到了锡杖，那么熊兵卫能够说出天魔太郎拿着锡杖的原因，只能是因为他实际上见到了拿着锡杖的天魔太郎！

熊兵卫承认自己受限于九尾村的规矩“即使看到天魔太郎也不能说出口，否则灵魂会被抽掉”，因此即便看到了天魔太郎，也不能从自己的口中说出来。而真凶就是利用这一点，强行掩盖了自己的存在。事已至此，夕神不得不承认在场确实有第三人。但新的问题又浮现，既然梦见在进入现场前听到了悲鸣，为什么在现场却没有发现第三人存在？检控方申请传唤梦见作为证人进行证言。

同日 午前10时43分

地方裁判所 第4法庭

休息3分钟后，天马梦见作为证人出庭，证言案发时现场到底有没有天魔太郎。

心灵探测

～現場に天魔太郎がいたか？～

ゆめみが火车と間違えたものは？

試探：指向天花板的吊灯→整体证言变化。

コシが抜けて座り込んでしまつて

ゆめみちゃんが、勇気を持った理由、この証拠品と関係あるのでは？

解答：举证“九尾草”。

梦见在案发现场九尾之间并没有见到天魔太郎，不过却拾到并带走了绘有九尾草图案的盒子，然而此乃九尾屋敷的万能钥匙。由于梦见本身持有九尾之间的钥匙，因此除她以外能够打开九尾之间的就只有这把万能钥匙。而这把万能钥匙在九尾之间被梦见发现，即是说直到梦见打开门为止，案发现场都是一个完全密室！如此一来，能够杀害村长的，也只有天马市长了。

犯人はどこから脱出したのか？

指証：指向九尾之间的门。

正面扉の鍵が閉まっていた理由、それは……

なぜ密室である現場に鍵があつたのか？

犯人はどこから密室に鍵を投げ入れたのか？

指証：指向换气口。

犯人が空を飛んだ証拠とは？

就在梦见即将被逮捕之际，被告人天马市长忽然站上前来，发出异样的声音，并自称自己是被关在“不开之间”的天魔太郎，现在附体在天马出右卫门身上。夕神明知这是父亲保护女儿的下下之策，却仍然笑着同意了“天魔太郎”的主张，承认了妖怪的存在。如此一来，事件的经过就变成了天马市长杀死九尾村长，受到反击后揭开“不开之间”的封印后气绝。梦见听到悲鸣声后打开九尾之间大门，只看到村长与市长。当她慌乱前去报警时，天魔太郎的灵魂离开“不开之间”，附身于市长身上，其姿态也产生了变化。于是它在现场留下了妖怪的痕迹，经过走廊和大厅时被目击，然后从大厅的窗户飞翔着离开了。

肆意飞行之后，回到九尾之间时刚好妖怪耗尽，于是又变回了天马市长的外观，接下来就有了王泥喜在现场看到的一幕。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

结论

九尾之间的窗户缝隙太小，而且外侧是悬崖峭壁；通向走廊的通气口虽然足够人身穿过，但离地高达3米，室内附近也没有任何可以垫脚的物品；九尾之间里侧传说封印了天魔太郎的“不开之间”，更是早在搜查时就被证明了无论如何都无法以破坏以外的方式打开。于是能够离开的方式只剩下大门。王泥喜主张真凶是带着万能钥匙从正门出去，然后在外面用钥匙锁门，接着从走廊爬入换气口，将万能钥匙丢回房间内。这个假设破解了密室之谜，再次证明了第三人存在的可能性。

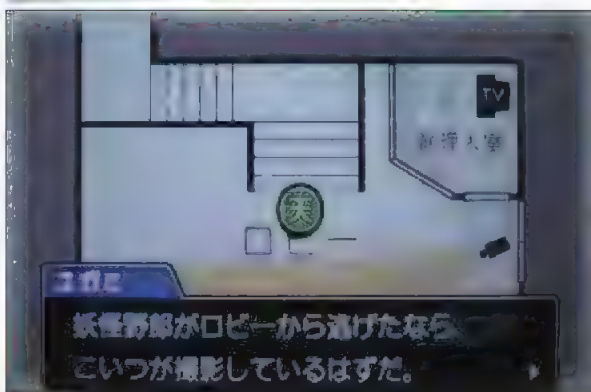
然而即便认同了真凶离开九尾之间的方法，也认同他穿过走廊去到了大厅，却没有被架设在玄关的监视摄像机拍摄到。即是说真凶没有通过玄关却离开了豪宅。大厅中的窗户外面是悬崖峭壁，同样也不可能离开。那么真凶到底是如何逃脱豪宅的呢？不能解开这个谜的话，所有的假设和推论都无法成立。

虽然由于线索不足，不明白作案手法的原理，但当天的报纸上确实拍摄到了天魔太郎飞在空中的照片，王泥喜只得强硬主张天魔太郎的确是从窗户飞翔而去。当然这个推理实在太荒唐，夕神反而提出另一种假设：来到大厅的天魔太郎没有经过玄关，既不是说没有离开豪宅，而是回到了走廊。当时身处长廊和九尾之间的，只有死去的九尾村长、被击晕的天马市长、以及证言看到了天魔太郎的梦见。那么比起相信真凶飞着离开了九尾屋敷，将现场的伪装工作、目击证言全部算到“企图包庇父亲，伪装成天魔太郎自导自演”的天马梦见身上则更令人信服。

就在梦见即将被逮捕之际，被告人天马市长忽然站上前来，发出异样的声音，并自称自己是被关在“不开之间”的天魔太郎，现在附体在天马出右卫门身上。夕神明知这是父亲保护女儿的下下之策，却仍然笑着同意了“天魔太郎”的主张，承认了妖怪的存在。如此一来，事件的经过就变成了天马市长杀死九尾村长，受到反击后揭开“不开之间”的封印后气绝。梦见听到悲鸣声后打开九尾之间大门，只看到村长与市长。当她慌乱前去报警时，天魔太郎的灵魂离开“不开之间”，附身于市长身上，其姿态也产生了变化。于是它在现场留下了妖怪的痕迹，经过走廊和大厅时被目击，然后从大厅的窗户飞翔着离开了。

肆意飞行之后，回到九尾之间时刚好妖怪耗尽，于是又变回了天马市长的外观，接下来就有了王泥喜在现场看到的一幕。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。



探偵200日

4月18日 午后1时20分

成步堂なんでも事務所

为了拯救天马父女，王泥喜与心音决心揪出天魔太郎的真实身分。

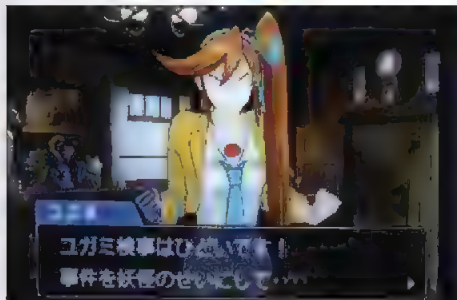
同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の間

对话 “搜查情报”、“グレート九尾”

移动 成步堂なんでも事務所

对换气口通道进行检查后，发现通道中积满了灰尘，反而得出了没有人通过了通道的结论。



同日 某时刻

成步堂なんでも事務所

对话 “今回の弁护について”、“ココネとの出会い”

成步堂为有些泄气的两人打气，两人决定再去见一下天马市长。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “妖怪のコンセキ”、“思い出した事”

移动 “九尾と天魔の重宝”、“胁迫状”

对话 “胁迫状”

移动 九尾村・妖怪横町

与（假化为天魔太郎的）天马市长交谈后，市长交给王泥喜一把打开“不开之间”的钥匙，这是他醒来后从犯人手里夺过并吞下的，为了不使犯人进入“不开之间”。而两人从恐吓信上发现了市长秘书美叶院秀一的嫌疑。因为只有他知道市长收到了恐吓信，所以理应只有他才能想出转移恐吓信嫁祸市长的手段。美叶院作为真凶的嫌疑一下子大了起来。

同日 某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 “思い出した事”、“开かずの間”

移动 “九尾と天魔の重宝”

在九尾村遇到梦见小姐，她似乎神色有异，但看见王泥喜的瞬间因为惊吓而又恢复了常态。她回想起现场那些妖怪痕迹，实际上在她打开大门的时候是没有的。另外梦见还说能够打开“不开之间”的钥匙只有王泥喜手上这一把，连万能钥匙也不行。但是钥匙孔必须解开设置在九尾之间，只有九尾村长知道的机关才会出现。在听取其余情况时，王泥喜的腕轮忽然反映她在说谎，但还没来得及打听，梦见就被番刑警带到夕神那里问话去了。

同日 某时刻

九尾屋敷・庭园

对话 “天魔太郎を見たか”、“ゆめみのウワサ”

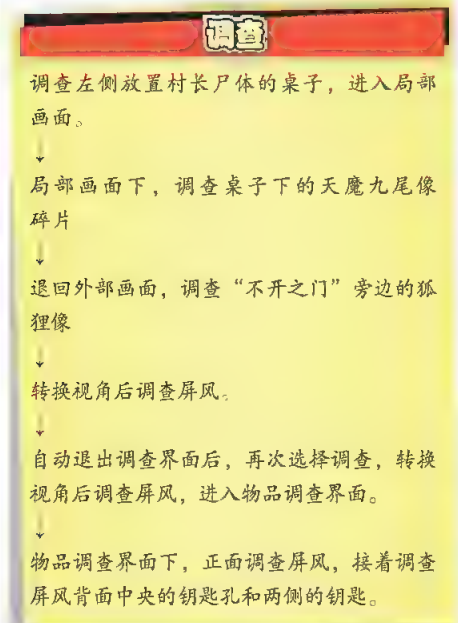
移动 “胁迫状”

移动 九尾屋敷・九尾の間

从美叶院那里得知，梦见小姐似乎有“神凭”的情况，时常一个人穿着天魔太郎的服装在森林之类的地方散步，并说着奇怪的话。麻烦的是“神凭”期间，梦见小姐自身完全没有记忆。而与他对话恐吓信的时候，他非但不承认，还毁灭了恐吓信，使得证据消失了一个。

同日 某时刻

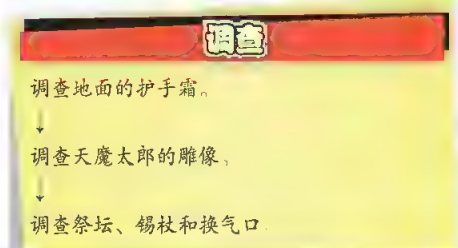
九尾屋敷・九尾の間



成功解除机关，两人进入了“不开之间”。

同日 某时刻

九尾屋敷・开かずの間



移动 九尾屋敷・ロビー



掉落在地面的原创品牌护手霜，表示美叶院曾经进入过这里。那么案发当日从九尾之间中冲

出来的天魔太郎，很可能就是美叶院。另外两人还在天魔太郎雕像下方的空洞中找到了一个黑色人偶。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビー

对话 “スリの件”、“开かずの間の财宝”

对话 选择“天魔太郎の目击谈”，举证“村のオキテ书”

对话 “天魔太郎の目击谈”

移动 留置所

盘问熊兵卫后得知他是传说中的大盗“小豆”的孙子，而这位大盗作案后必定放置在现场的人偶，竟然与“不开之间”中找到的人偶一样。另外得知他其实并不相信九尾村的规矩，但为了保护梦见不扯上关系，所以才遵守美叶院的命令说谎。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “ユメミのウワサ”、“ウワサの真相”、“妖怪のコンセキの真相”

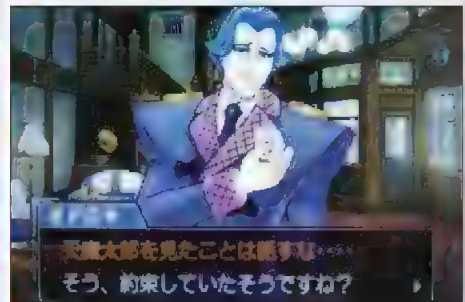
心音以“梦游病”来解释梦见的“神凭”，使得天马市长相信梦见无法有意识地做出伪装工作来包庇父亲，然后道出了关于现场妖怪痕迹的情况。他承认这些痕迹既非自己也非梦见留下，相信是当时在场的真凶所留下的痕迹。根据市长回忆美叶院对天魔太郎某日忽然产生了异常的执着来看，真凶几乎已经可以推论出就是美叶院了。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビー

对话 “天魔太郎の正体”

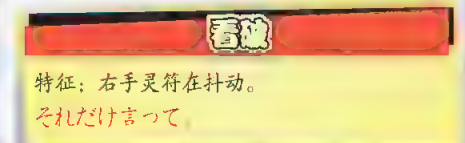
虽然向美叶院进行了追问，但他却没有露出任何破绽，看来只能在明天的法庭上将他绳之以法了。



同日 某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 “思い出した事”



对话 “思い出した事”

看破梦见的谎言后，梦见和盘托出父亲在昏迷前说出的冲击性发言——“梦见，对不起。我杀掉了村长……”然而就算如此，王泥喜也决定相信天马市长。

法庭2日目

4月19日 午前9时30分

地方裁判所 第4法庭

审理再开。上次审理中妖怪作案的推论被夕神自身否定，并主张是现场的痕迹是梦见留下的，而屋敷中的天魔太郎也是梦见假扮的。检控方传唤了证人熊兵卫对此进行证言。

寻问

～妖怪の正体はゆめみ～

あれは現場を見つけたメイドが、開かずの間からでも盗んだんだろな。

举证：对第4句证言出示证物“開かずの間の鍵”

↓
天魔太郎の正体を明らかにする証拠品とは？

解答：举证“ハンドクリーム”

↓
熊兵卫は、どこに衣装を捨てたのか？

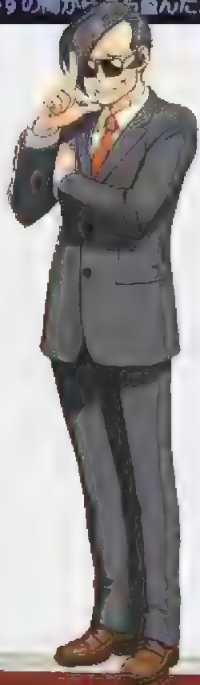
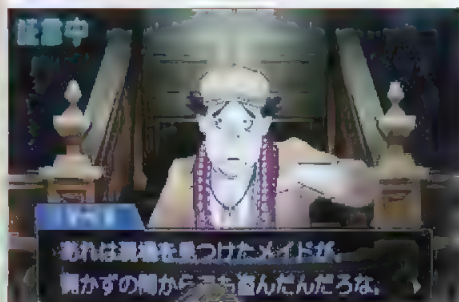
質疑：指向右側の窗户

↓
これが、あなたが天魔太郎の衣装を捨てたという証拠です！

質疑：熊兵卫、盗みのことが……

↓
アリバイのなくなる人物とはどなたのことでしょう？

解答：美叶院、梦见……



结论

熊兵卫称他所目击的天魔太郎身材矮小，因此必定是梦见假扮的无疑，而她手上所持的锡杖是从“不开之间”中取来的。但是唯一能够打开“不开之间”的钥匙，案发当时却已经被天马市长吞下，因此后来赶到现场的梦见根本没有打开“不开之间”，取走锡杖的方法，自然拿着锡杖的天魔太郎也不可能是她。王泥喜提出了掉落在“不开之间”的护手霜，主张将其掉落的人，就是假扮天魔太郎的人。虽然他满心以为这样就可以揪出美叶院，但指纹鉴定的结果，居然发现上面附着的指纹主人竟然是钱洗熊兵卫！

原来这瓶护手霜是熊兵卫从美叶院身上盗走的，当日他在村长的委托下，假扮天魔太郎与九尾蒙面摔跤手进行战斗表演。之后身着这身服装的他想到村里的规矩可以让他强行消除痕迹，于是从大厅左侧墙上，连通“不开之间”的换气口处潜入，想要盗取爷爷流传下来的传言中“不开之间”的宝藏。空手而归后，他回到大厅，将天魔太郎的服装从大厅窗口处丢出了屋外。从悬崖峭壁上乘风飘落的服装正好被拍下来，也就有了报纸上的天魔太郎飞翔一说。

但如果天魔太郎是熊兵卫假扮的，那么既然已经在案发现场留下了痕迹，他就必然不是从换气口折返，而是由九尾之间的正门穿过走廊离开。“不开之间”的门无法从内侧打开，熊兵卫证言是有人突然打开了门，他急急忙忙拿了锡杖逃走，也没有注意到是谁开的门。不过当他离开时案件已经发生，现场只有村长的尸体，而不见天马市长的踪影。夕神由此主张，打开门的就是天马出右卫门。但由于熊兵卫的自白，原本一直自称与他在一起的美叶院秀一，也失去了不在场证明。既然熊兵卫与美叶院互作伪证，那么美叶院作为第三者侵入九尾之间，打开“不开之间”大门的可能性也是十分充足的。时至今日，王泥喜终于成功将美叶院拖上了证言台！

同日 午前11时

地方裁判所 第4法庭

休庭20分钟后，根据律师方申请的传唤，美叶院站上了证言台。然而他要证言的，却是他看到市长打开“不开之间”大门的情况。而且他在现场还听到了市长说出“梦见，对不起。我杀掉了村长……”这样的台词。

寻问

～现场で目击したこと～

ビックリした私は、電話のある右側の廊下へ逃げ込みました！

举证：对第5句证言出示证物“ゆめみの证言书”

结论

美叶院说自己躲在走廊听到自白，看到市长打开门后，正要逃走之际却撞见了冲出来的天魔太郎，慌乱之中逃到了安装有电话的右侧走廊。但是梦见的证言中描述她是打电话报警完毕后才回到走廊遇上天魔太郎的。如果美叶院也逃到此处，必然会撞见梦见才对。然而梦见的证言中写着“走廊里没有其他人”。既然听见了市长的自白，而又并非身处走廊，那么美叶院很有可能就是密室中的第三者！

在夕神的提示下，美叶院修改了证言，承认了他当时身处九尾之间，但那个地方却是……

寻问

～九尾の間にいたこと～

近くで見る現場は……それはそれは悲惨な状態でした

質疑：美叶院、盗みのことが……

↓
そうですね。現場の様子で、聞きたいことは……

解答：选择“凶器の様子”

↓
この发言、重要だろうか？

解答：选择“重要”→追加证言

↓
現場には……市と村の合併を祝う友好の像が落ちていました

举证：对第6句证言出示证物“村長と市長の像”

質疑：……

结论

美叶院说自己趁梦见报警时进入了九尾之间，躲在屏风的后面，因此才没有被任何人发现。不过在王泥喜的诱导下，他描述出了九尾天魔像原本举着杯子的友好形态。由于九尾天魔像是九尾村长准备私下赠送给天马市长的友好礼物，但在作为钝器殴打后杯子部分立刻遭到损坏，呈现出的只有凶恶的不完全形态。知晓其原本的姿态的理应有准备礼物的九尾村长与梦见两人，而美叶院既然也知道这个原本的姿态，就证明他处于室内并非案发后，而是凶案发生的瞬间。

王泥喜正式告发美叶院为杀害村长的真凶。不过夕神的发言立刻将局势再次扭转：他主张美叶院是九尾村长的友好，一定是村长私下将九尾天魔像的情报告诉了他，此刻死无对证。而且上次裁判中梦见也已经证言过，她进入现场时，只有村长和市长在，没有第三个人。根据梦见的证言，案发时不在场的美叶院无论如何不可能是凶手。

万事皆休之际，扮成天魔太郎附体的天马市长忽然踏上证言台，说自己回忆起了一些事情。王泥喜抓住这个机会，要求对其进行寻问，以引出新的事实。

心灵观测

～ワレは妖怪なり～

もう1匹はワレの宿敌、九尾の狐じゃあ!

指摘: 第4句证言“九尾村の村長は、九尾の狐に殺された”

↓

市長は事件の時、どこにいたのか?

指摘: 市長は、九尾村の村長に殺された

↓

すなわち、グレート九尾が扉を開けてくれたのじゃあ!

指摘: 第4句证言“九尾村の村長は、九尾の狐に殺された”

证言变化:

↓

赤きマントのグレート九尾が扉を開けてくれたのじゃあ!

证言: 对第4句证言出示证物“グレート九尾の写真”

↓

天马市長、あなたの見た赤いもの、これのことではないのですか?

指摘: 市長は、九尾村の村長に殺された

↓

被告人の证言と、娘さんの证言のムジュン、説明できるのですか?

指摘: 市長は、九尾村の村長に殺された

↓

この证言が勘違いだったとして、その原因は何だったのでしょうか?

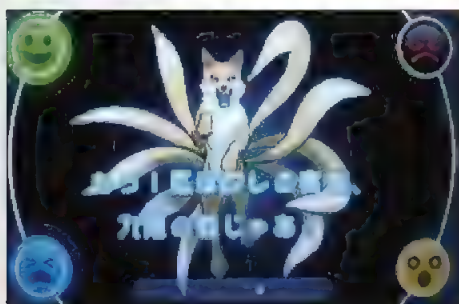
指摘: 市長は、九尾村の村長に殺された

た。

结论

根据天马市長的证言，王泥喜推测出当时市長所处之处并非九尾之间，而是“不开之间”。市長回想起自己所看到的巨大天魔太郎是里面的雕像，而随着强烈的光线降临的九尾妖狐，竟然是从外侧打开了“不开之间”大门的九尾蒙面摔跤手！更令人吃惊的是，九尾蒙面摔跤手的身后，还躺着鲜血横流的村长的尸体！

在梦见的证言中，她进入的毫无疑问是九尾之间，而现场只看到了村长的尸体和市長，并没有九尾蒙面摔跤手和美叶院。但如果按照王泥喜的思路来考虑，以市長处于“不开之间”，以及美叶院在现场为前提，那么现场的市長应该是美叶院所假扮的，但以两人的相貌来说，这显然不现实。



この証拠品が、事件の真相を覆い隠していたのです!

指摘: 市長は、九尾村の村長に殺された

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

结论

危机时刻，王泥喜逆转了思路，成功导出了惊人的推论：检控方指控天马市長杀人的动机，是杀死反对合并运动的首领，既是九尾蒙面摔跤手，又是九尾村村长的九尾银次，然后将九尾村纳入掌中。但是真相却完全相反：九尾蒙面摔跤手的真实身分并非九尾村长，而是天马出右卫門市長！

王泥喜做出的假设是：喜欢摔跤运动的梦见曾经说过，蒙面摔跤手把面具看得比生命更重要，其身分是绝对的秘密。她其实早就知道九尾蒙面摔跤手就是他的父亲天马市長，因此在进入现场时，即使看到倒下的九尾蒙面摔跤手，也无法说出口，否则就会暴露了父亲的身分。而美叶院正好是利用了这一点，将假面套在自己的头上后倒在现场，梦见就先入为主地认为套上假面的是自己的父亲。市長的服装可以事先准备，声音透过假面发出也不会很清晰，而对于崇拜九尾蒙面摔跤手的梦见来说，也绝不可能去摘下父亲头上的假面确认。

如此一来事件的全貌也已经可以推理出来：首先美叶院进入了九尾村长和天马市長正在进行谈话的九尾之间，端来下好安眠药的咖啡。待两人熟睡之后，用长枪将村长刺杀，然后将熟睡的市長放置在“不开之间”。接着他回到九尾之间，换好预备的市長服装，戴上假面，化妆成作为九尾蒙面摔跤手的市長。一切准备就绪后，他发出悲鸣吸引梦见过来，然后将早已准备好的自白台词说了出来。嘱咐梦见去报警，叫救护车之后，美叶院打开了“不开之间”的大门，准备将市長拉出来。没想到偶然遇到了潜入里面，变装为天魔太郎的熊兵卫。熊兵卫逃走之际，就在现场留下了妖怪的痕迹，并在走廊下走了梦见。此后美叶院按预定将市長放回了九尾之间，然后脱下假面扔出窗外，逃离了九尾之间。

天马市長被人以女儿梦见的性命作威胁，不得不在表面上想要促进合并，但暗中却化为九尾蒙面摔跤手，阻碍着合并计划。得知这个情报后夕神也无话可说。现在只要市長承认他就是九尾蒙面摔跤手，这一连串的假设就能得到证明。但此刻美叶院却以“天魔太郎的真相”威胁市長，企图逼迫他否认这一点，因为“天魔太郎的真相”是市長无论如何都不想公诸于世的。眼看推理无法成立，王泥喜急中生智，要求美叶院就“九尾蒙面摔跤手的真实身分”进行证言。

寻问

～グレート九尾の正体～

そんなことになったら厄災が訪れる。オキテ書に書かれている通りにね。

威嚇: 第5句证言。

↓

ひょっとして天魔太郎の正体って……

解答: 选择“开かすの間の財宝”・追加证言。

↓

天魔太郎がある限り、悲劇は繰り返されるのです!

证言: 对第5句证言出示证物“アキテ書の人形”

↓

しよ、証拠か……あつたろうか……

解答: 选择“もちろんある”

↓

结论

规矩书中记载着“不能看天魔太郎”、“看到也不能说出去”，而美叶院也提到若将“天魔太郎的真相”说出口的话，就会暴露真相，村子就会如同规矩书中所说的那样迎来灾厄。因为天魔太郎是“引发欲望的美妙财富”。回想熊兵卫说过爷爷的传言“‘不开之间’的宝藏”，王泥喜忽然察觉到，“天魔太郎”其实就是隐藏在“不开之间”的宝藏，将其传承为妖怪姿态的话，大家就都不敢接近“不开之间”，从而能够守护宝藏。为了保护村子，所以无论如何都不能让真相公诸于世，否则村子里必定掀起波澜。

然而，这一切都是建立在宝藏仍然存在“不开之间”的前提下。因为钥匙被市長吞下肚子的关系，在將市長运出来之后，美叶院也没有机会再对“不开之间”进行调查。传说中的大盗“小豆”作案后必定留在现场的人偶出现在“不开之间”，证明宝藏早在数十年前就被盗走了。



确认此层要素后，天马市長亲口说出了“不开之间”的绘卷上记录的历史：

天魔太郎其实是曾为流浪者的市長祖先带到九尾村的巨大金块。祖先用金块从九尾村购入了一块土地，这就是现今的天魔市。但是大量的财富却引发了九尾村内的纷争，祖先为了避免这种悲剧，才捏造了“妖怪天魔太郎”的传说，让人们因为恐怖而不再接近该处。接着在美叶院的悲鸣声中，天马市長爽快地报出了自己身为九尾蒙面摔跤手的名号，梦见也证言当时在案发现场所看到的“父亲”，确实戴着九尾假面！

但是，夕神却不允许王泥喜就此获得胜利。即使推理的齿轮已经全部咬合，但他仍然要求王泥喜出示决定性的证据。

思考路线

现场の外にあった証拠品で手がかりになり
そうなものは?

謎のマスクのマスク

↓
あのマスクに、手がかりが残っているとし
たら何だろうか?

謎のマスクのマスク

↓
では、マスクに残っていた髪の毛の持ち主
は、誰だったんだろう?

謎のマスクのマスク

结论

美叶院自称现场内没有留下任何证据，
但他却忽略了他抛出窗外，被河水冲上岸
后，由王泥喜捡到的假面。而证明了村长并
非九尾蒙面摔跤手的话，假面内留下的白发
自然是美叶院的头发。

解谜

この最後の証拠品が、全てのナゾを解き明
かします!

謎のマスクのマスク

结论

美叶院经常使用自己发明的特有染发剂
染发，这种染发剂只要用水冲洗就能轻易洗
掉颜色。假面内的头发经过河水的冲刷显现
出了白色，只要进行毛发鉴定，就能轻易证
明这些白发就是美叶院原本颜色的头发!

美叶院一直贪图着“不开之间”的金块，
但是那间豪宅是九尾村的文化遗产，不允许他随
意下手。因此他才有了合并的算段，打算将整个
屋子都夺过来。然而因为天马市长化身为九尾蒙
面摔跤手进行阻挠，使得合并计划难有进展。因
此他才设计了杀害村长，并让市长背负罪名的计
划。现在真相水落石出，美叶院的一切财产化为
乌有，丢掉了秘书的饭碗，而且还背负了巨大的
债务，可谓恶有恶报。天马出右卫门自然也获得
了无罪判决。

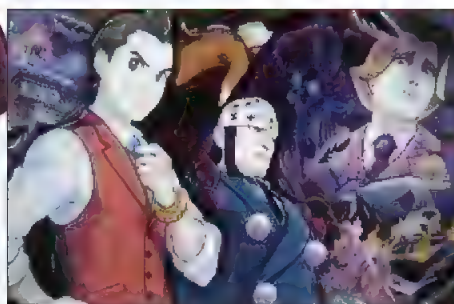
同日 午后1时23分

地方裁判所 被告人第3控室

解谜

これを返します。必要に……なるでしょう
から

謎のマスクのマスク



结论

成步堂分析美叶院没有当场杀死天马市
长的原因，是准备等天马市长被定罪后，看
准时机公布他的真正身份，让九尾蒙面摔跤
手的英雄形象一落千丈，便于促进合并计划
进行。虽然九尾蒙面摔跤手的真实身份已经
暴露，但大家反而因为九尾蒙面摔跤手的英
雄气质，对市长的印象大幅提升，并希望市
长继续作为摔跤手活动下去。

这就是心音与王泥喜共同出庭的第一个案
件。然而在这和乐融融的结局背后，没人能想
到，黑暗已经静静降临在身边。就在那个“法
律学园杀人事件”开始，众人已经踏入了黑暗的第
一步……

第3话

逆转学园

模拟1回

10月24日 午后1时25分

私立テミス法律学園

心音来到了培养律师与检察官的著名学
园“私立特弥斯法律学园（私立テミス法律学
园）”参加这里的学园祭。

10月24日 午后1时29分

私立テミス法律学園・1階・廊下

心音得知校内正在举行“模拟裁判”，全校
学生与老师都集中到了大教室，也跟了过去。

10月24日 午后1时33分

私立テミス法律学園・3階・大教室

对话 “テミス法律学園”、“今日の予定”、
“模拟裁判”

心音与成步堂、王泥喜汇合。成步堂取回律
师资格后，是受到学园招待进行讲义而来的，不
过负责与他们接洽的，身为学园的裁判官班班主
任的道叶正世老师似乎也跟心音一样迟到了。众
人认识了学园的律师班班主任一路真二，并了解
到学园祭的重头戏模拟裁判的情况。模拟裁判是
由检察官班和律师班成绩最好的两人，以裁判官
班所设计的最优秀的架空事件为主题，一对一进
行对决。王泥喜在成步堂的推荐下留在现场观看
模拟裁判，而心音与成步堂则由裁判官班的3年
生，同时也是心音从小到大大好友的森澄忍带到了
待客室。

10月24日 午后2时15分

私立テミス法律学園・1階・应接室

等待着一直不来的道叶老师的心音，忽然听
到了一声巨响。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・1階・廊下

成步堂与心音决定去查看声响的来源。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・校庭ステージ

调查

调查证言台后的尸体，进入局部画面。

↓
局部画面下，调查尸体旁的笔记本、尸体上
的箭矢、手腕上的痕迹。

↓
自动切换局部画面后，调查袋子下面压着的
报纸。

道叶老师死在了学园祭校庭的舞台上。两人
在警察到来之前先调查了现场。然而后来赶到的
王泥喜却说出了令人惊讶的情况：道叶老师死亡
的状况，跟模拟裁判上进行的事件一模一样!

同日 某时刻

私立テミス法律学園・3階・大教室

对话 “しのぶについて”、“道叶先生について”、“模拟裁判について”

对话 “ライブについて”、“胜败のゆくえ”

对话 “学園にいる理由”、“道叶先生について”

王泥喜与心音从小忍那里得知，模拟裁判选用的是她设计的事件剧本。为了防止内容泄露，知道事件内容并进行准备工作的只有她和道叶老师。随后律师班的头名静矢零，以及检察官班的头名厚井知潮登场，他们分别担任模拟裁判的律师与检察官角色，而小忍则扮演被告人。3人虽然自称有着坚固的友情，但在关于友情的话题上，心音却能听到一些“感情的杂音”。

不久后番刑警到场，以杀害道叶老师的嫌疑逮捕了小忍，理由是被害者的死亡状况与她设计的事件一模一样。相信着朋友的心音，接下了小忍的辩护工作。而她将要面对的对手，则是夕神迅检察官。

当两人正要开始搜查之际，牙琉响也检察官忽然出现在现场！原来牙琉是这里的毕业生，也是跟成步堂一样被学园请来当讲义指导，以及预定在舞台上进行演奏表演的。同时他也是受到道叶老师“追求真实”理念极大影响的学生之一。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・3階・大教室

再現・模拟裁判

对话 “冒头弁論”、“弁護側の主張”、“検察側の反論”、“死体運搬の方法”

移动 法律学園・廊下

在牙琉检察官的帮助下，三人以再现模拟裁判的方式了解到了模拟裁判的剧本设定，以推测跟杀人事件之间的关联。

由道叶老师扮演的死者与由小忍扮演的被告人弓道部女生约好在校庭中央见面，然而被杀死。辩护方的零主张被告人是弱小的女生，不可能手持箭矢如此杀人，当时有人目击到弓道部另有男生正拿着弓箭，因此被害人在与被告见面前就已经被杀死。检控方的知潮则主张伤口形成方式非常粗暴，不可能是弓箭射出所致。真正的凶器应该是留在美术室的锥子，从凶器上也检测出了被告人的指纹。另外美术室里也测出了被害者血液反应，因此真正的杀害现场也应该是美术室。美术室在3楼，而尸体发现的地方在校庭。但是美术室下方有体育仓库，里面有运送篮球用的推车。因此检控方认为被告人将被害人从3楼美术室的窗户推下至体育仓库，然后用推车运送至校庭，这种方法就算是弱小的女生也能办得到。事先在落点铺上软垫，尸体也不会出现外伤。移动尸体的理由，是因为校庭可以从弓道部一览无余，由此嫁祸给弓道部部员。以上推论获得了扮演裁判长的老师的认可，从过程来看，模拟裁判基本算是检控方的胜利。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・1階・廊下

对话 “事件について”、“法律学園のワザ”

移动 法律学園・大教室

两人遇到成步堂与一路老师。同样拥有律师资格的一路老师说出了“为了救自己的学生，即使不择手段也在所不惜”这样的话，令心音感到惊讶。成步堂解释这一层关系到“法律暗黑时代”这一词汇。

所谓“法律暗黑时代”，就是指现今的法庭中，检察官会故意给被告人施加“冤罪”，而律师则以“捏造”证据来进行对抗。而这所学园现今也已经深陷其中，为了获得胜利的结果，无论“冤罪”还是“捏造”都能满不在乎地实施。而一路老师就是主张“不择手段”主义的代表人物。

至于这次的杀人事件，凶案现场果然也是检测出了大量血液反应的美术室，然后尸体再被运送到舞台。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・3階・大教室

对话 “レイについて”、“死体の目撃”

移动 法律学園・校庭ステージ

向零打听情报，得知他是弓道部部员。另外还有一个惊人的消息，零在模拟裁判前就看到了尸体。当时所有学生与老师都集中在大教室，只有模拟裁判的出演者例外。知潮与小忍都在大教室旁的个室待机，但零却在在大教室夹着校庭对侧的弓道场冥想，等待开演。当时间差不多时，他离开弓道场穿过舞台准备进入教学楼时，发现了尸体。没有立刻报警的原因，是因为他已经在学园报纸上发表了胜利宣言，只有在胜利后才能向小忍表白，自然不希望模拟裁判被中止。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・校庭ステージ

对话 “アツメについて”

特征：抓住纸箱的右手在颤抖

森澄を守るために

ザン ネンだけど……その主張はこの証拠品とムジュンしてるんだ。

对话 “アツメについて”、“‘手段を選ばない’”、“3人のキレツ”

移动 法律学園・校舎里

在舞台处遇到了头顶纸箱罩住上半身的怪人宇和佐集芽，是裁判官班的3年生。她也信奉一路老师的“不择手段”主义，为了制造拥有话题性的新闻，准备在明天的裁判上给小忍添麻烦。另外从她这里打听到，零、知潮和小忍三人的友情，似乎因为受到了道叶老师和一路老师不同理念的影响，产生了一些裂痕。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・校舎里

对话 “チシオについて”、“事件について”

移动 留置所

向知潮打听情报，得知他是美术部员，舞台上原本放着的牙琉和成步堂的塑像就是出自他的手中。他是受道叶老师“追求真实”理念影响很深的人。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “台本について”、“千枚通しについて”、“模拟裁判の准备”

最后向小忍打听情报。知道模拟裁判剧本内容的人，果然只有创作者本人小忍，以及选拔剧本的道叶老师。她被逮捕时作为凶器被取证的锥子，原本只是模拟裁判用的道具证据品，然而上面的血痕是直到前一日为止都没有的。当她在开演前回到自己的休息室时，里面竟然放着美术室的钥匙和染血的锥子。因为钥匙一直都由道叶老师保管，因此看到这个，小忍便认为锥子上面的血迹也是道叶老师准备的，并没有多加思索。

到此为止，事件的发展都与剧本上设计的一样。但如果这样下去，小忍就会被判有罪了。心音与王泥喜决心一定要找到突破口。



10月25日 午前9時47分

地方裁判所 被告人第3控え室

这是心音第一次以律师的身分站上法庭，她发誓不会使用卑鄙的手段，一定要靠自己的力量救出小忍。

同日 午前10時

地方裁判所 第4法庭

由番刑警对事件进行了概述。小忍身上被取证的锥子上查出了道叶老师的血液和小忍的指纹，其余所有的一切都与模拟裁判的剧本一模一样。另外在美术室中有新闻部的3年生宇和佐集芽事先设置好的录音带，记录下凶杀瞬间，虽然很不清晰，但确实传出了“杀了你！”的女性叫声。杀害时间为头天晚上6点~8点，但尸体被发现的时间却是模拟裁判进行中，因此想要搬运尸体，还不会被人发现的时机，只有所有人集中在大教室的空白时间。惟独模拟裁判的3名出演者，能够在这段时间内自由活动，有机会搬运尸体。而结合录音带中的女声，因此断定凶手就是惟一的女性小忍。接下来检控方申请传唤证人集芽进行决定性的证言。

寻问

～台本と事件の類似～

森澄：所有证言。

↓
しのぶが意図的に台本に似せたと考えると、ここがおかしい！

解答：选择“犯人が自分しかいないくな

结论

集芽认为知道模拟裁判剧本内容的人，只有创作者本人小忍，以及选拔剧本的道叶老师。既然凶杀手段与模拟裁判如此相似，那么不知道内容的人绝不可能模仿。动机则是在模拟裁判举办的前一天，道叶老师忽然不采用小忍的剧本，小忍前去理论的期间怒上心头，用锥子杀死了老师

但是根据心音的看法，尸体被发现的时间是学园祭当天。如果小忍真是凶手，那么故意将凶杀状况设计得跟自己当日正在上演的剧本一样，岂不是不打自招的愚行？这一点正是有人栽赃嫁祸小忍的证明。不过夕神提出，原本小忍是计划有人发现尸体后报警中止模拟裁判，甚至还诱导集芽前往了舞台。只要裁判中止，那么谁也不会发现凶杀状况与剧本一样了。只可惜集芽为了保留作为新闻的惊喜，才没有立刻报警

寻问

～アツメの目击～

森澄の衣装をパッチリ着こなしていた。コイツは森澄に間違いはない！

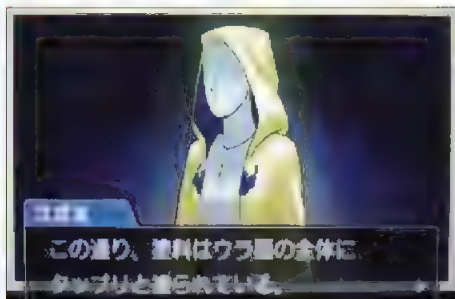
解答：选择“森澄は森澄に間違いはない”

结论

集芽的证言讲述她在开演前进入小忍的休息室后，被换好舞台服装的小忍诱导至舞台处，看到了尸体。虽然昨天模拟裁判开演前能够行动的人增加了一人，但前天凶杀发生时刻她有铁板的不在场证明，也不可能是凶手。但是王泥喜从她的证言中发现疑点，无时无刻不在取材，身为新闻部部长的她竟然没有拍摄道叶老师的尸体，这实在不合常理。在王泥喜的追问下，集芽只得承认自己因为在追逐途中摔倒，并没有看到尸体，但她还是拍下了对方诱导她行动的瞬间。照片上冲出休息室的人虽然是只有披着蓝色斗篷的背影，但根据夕神的主张，诱导集芽行动的人是不是小忍不重要，重要的是有人准备将她诱导至尸体前，企图中止模拟裁判，而中止后的获利者只能是小忍。

心音提出，小忍的舞台衣装外侧是带有星座花纹的，而照片上的蓝色斗篷没有花

纹，既然现场没有其他蓝色衣装，相信一定是服装的内外穿反了。可是身为衣装主人兼设计者的小忍，不可能犯这种错误。然而夕神再次反驳，因为服装设计上的缘故，小忍早上就在给服装内侧涂抹荧光涂料，然后内外对调进行风干。如果按照正常的穿法，涂料一定弄得自己满身都是。因此小忍并不是不知道而穿反，而是知道才反穿的。



寻问

こ、これが、衣装を触った人物を示す証拠品です

解答：选择“これは、森澄の衣装の裏側”

结论

虽然被夕神摆了一道，但荧光涂料衣装照片上胸前的手印引起了心音和王泥喜的注意。学校报纸上的照片中恰好拍摄到厚井知潮手上有荧光涂料，这正是他触碰了这件衣服的最佳证据。而触碰的位置则证明了当时穿上这件服装的不是小忍，而是厚井知潮而这样一来，知潮就成了最大的嫌疑人。

心灵观测

～オレが衣装を着た理由～

ヒラヒラした服の前に立った時……な、なんとッ！

解答：选择“最初に目撃された緑色の衣装”

↓
この状況とムジユする証拠品……なかったかな？

解答：举证“光るステージ衣装の写真”

解答：选择“光るステージ衣装の写真”

↓
男のオレが女の服を着たのは事実！

摘摘：第5句证言感情中的蓝色“悲伤”

解答：选择“男のオレが女の服を着たのは事実！”

↓
違和感なし！完璧な女装だったあッ！

试探：第6句证言。摘摘身上的石膏背心

解答：选择“違和感なし！完璧な女装だったあッ！”

↓
ちよつと信じられないけど……可能性はこれしかないと思う。

解答：选择“チシオは女性”

↓
ちよつと信じられないけど……可能性はこれしかないと思う。

解答：选择“チシオは女性”

↓
ちよつと信じられないけど……可能性はこれしかないと思う。

解答：选择“チシオは女性”

结论

虽然知潮不断反驳，但在心灵观测的力量下无济于事。在场暴露出了一个惊人的事实，原来充满热血举动，随时大吼大叫，甚至还穿着石膏背心的知潮竟然是女性！她听说小忍的休息室有衣装，进去看到之后非常羡慕，就拿起来穿了一下，手印就是在那个时候附上去的。

寻问

証人が女性だったことで、意味の変わる証拠品とは？

解答：举证“テーブルレコーダー”

↓
しのぶ以外の方が、事件発生前に台本の中身を知る方法は……

解答：选择“しのぶ以外の方が、事件発生前に台本の中身を知る方法は……”

↓
これが、チシオちゃん台本の内容を知っていた証拠です！

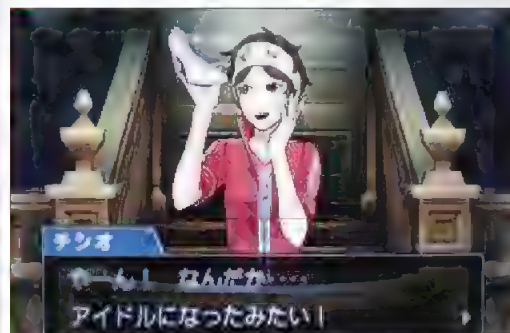
解答：举证“模擬裁判の台本”

结论

既然知潮也是女性，那么开演前空白时间带能够行动的女性嫌疑人就应该有两位。但是夕神仍然主张小忍是凶手，而知潮只是将集芽诱导向舞台的共犯。如果不攻破只有小忍一人知道剧本的证据，就无法逆转。心音主张小忍想要维持现在的关系，不希望接受零的爱意表白，因此有可能为了让知潮获胜，而将剧本的内容透露给她。剧本上写着被害人应该穿红色运动衫，而实际上穿的却是绿色运动衫，而当时只有知潮对这一点抱有疑问。这就是她事先知道剧本内容的证据。

为了给自己脱罪的知潮，讲出了一个新的事实。道叶老师为了准备工作上的方便，另外用笔记记载了仅仅包含尸体状况和准备道具的内容。知潮也正是看了这个笔记才知道衣装上的区别。既然这个笔记有着外泄的可能性，那么即使是小忍以外的人，也有可能复制出相同的现场状况。至此，检控方以录音带和得知剧本的可能性所构筑的主张已经完全被摧毁。

检控方不得已传唤了新的证人静矢零，就其杀害时刻附近的行动证言。



案内

～杀害时刻付近の行动～

短いが、以上だ。他に聞きたいことがあるなら、うけたまわるが?

↓

えーと、レイくんに聞きたいのは……

解答: 选择“模拟裁判の准备は何を?”

↓

下校するまで、谁とも話していない。弓道場で1人、瞑想していたよ。

↓

テブの声の主として考えられる可能性は?

↓

テブの声が被害者のものなら、叫んでいた言葉の意味は……?

↓

↓

结论

零证言他自己当天一整天都在弓道场冥想，没有跟任何人说过话，而晚上7点15分返回校舍时遇到了小忍。录音带中“杀了你!”的声音录制于凶杀发生的晚上7时10分，如果这是凶杀发生时刻，那么该时间带还留在学校的小忍必然十分可疑。但是道叶老师的笔记本中却清楚记载着“23日就昨天的事与零见面，重要。”如果是重要的谈话，在白天有人进进出出的弓道场必然不能进行，因此零在学校留到晚上7点的真正原因不是冥想，而是与道叶老师密谈。至于录音带中的女声，因为不太清晰，有可能不是凶手的声音，而是被害人道叶老师的声音，言辞的内容则有可能是说快了的“喂，静矢零! (ko ra shi zu ya rei)”变成了“杀了你! (ko ro shi te ya ru)”，这样一来零也成为了嫌疑人之一。

原本以为成功逆转，但检控方在最后提出了强有力的证据，竟然是拍摄于23日当天，在美术室映有小忍和道叶老师合影的纪念照片。窗外明月高挂，墙上的时钟则指着晚上7点05分。可谓是决定性的证据。

心音和王泥喜完全束手无策。就在裁判长将要宣判小忍有罪之时，知潮忽然打断判决，并自白自己就是真凶。由于知潮也是嫌疑人之一，裁判长便准备判决知潮有罪。而此刻小忍也表明自己才是真凶，不要冤枉自己的亲友。紧接着零也表明自己才是凶手，包庇了两名朋友。对于如此混乱的局面，裁判长决定延期审理。

探偵2日目

同日 某时刻

成步堂なんでも事務所

为自己的无能为力陷入悔恨深处的心音，为了拯救小忍，迫不及待地开始了新的搜查。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “辩护人交代の理由”、“自白の理由”、“3人の友情”、“杀害当日の行动”、“レイとの遭遇”

移动 法律学園・校庭ステージ

然而小忍却将自己的担当律师换成了一路老师。因为与正在怀疑知潮和零的心音不同，一路老师担保会不择手段为三人全部做无罪辩护。为了拯救自己的朋友，小忍选择了后者。虽然已经不再是小忍的担当律师，但心音和王泥喜还是决定独自进行调查。心音与小忍更做了一个约定：到今天太阳下山为止，如果能够找出事实真相，并用相应的证据说服小忍。那么小忍就必须接受真相，而且不更换律师。

从小忍处得知，她在案发当日晚上6点过后离开美术室，直到7点为止都在自己的休息室制作舞台服装。而关于那张决定性的合影照，根据小忍的记忆是拍摄于晚上6点左右，时间点根本不对上。另外她在回家之后又回到了学校的休息室取忘掉的东西，再次离开学校的时候已经是晚上8点半左右，当时看到舞台上知潮所制作的两座雕像已经完成，都盖着白布。只是关于与零相遇的情况，无论如何都不肯多说。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・校庭ステージ

对话 “ステージについて”、“オブジェについて”

調査

调查左侧检控席上的白色碎片。

↓

转换视点后调查左侧检控席内侧下方的紫色碎片

↓

调查左侧的雕像，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查左侧操场上的紫色碎片、中央报纸右侧的白色碎片

↓

退回外部画面，调查裁判长座位，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查桌上的紫色碎片。

↓

剧情后获得证据品，并自动进入下一个调查画面。

↓

调查滑轮。

↓

自动切换外部画面后，调查旗帜。

再次调查旗帜。

↓

调查女神像。

两人在舞台现场遇到了牙琉。心音提议将被损毁的雕塑碎片收集起来，说不定能明白什么。但是复原全部碎片后，竟然出现了一尊完成预想图上所没有的女神雕像。众人还找到了被挂在连接舞台与美术室之间滑轮索上的，被扎成了一个袋状的校旗，解开后发现当中包着一张道叶老师的笔记纸张，上书“10月份 静矢 120”，另外旗帜本身还沾有少量血迹。最后众人还发现舞台背后有过程物件被拉动过后的痕迹。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・校舎里

对话 “ステージからの逃亡”、“絶望の果てに”、“アツメの撮影技術”

移动 法律学園・廊下

集芽在焚烧炉中找到了原本应该在舞台上的牙琉标志旗帜的残渣，看来这面不见了的旗帜是被人为烧掉的，可能跟案件有关系。另外两人还获得了集芽的两张事件发生当日晚上6点左右，舞台上的照片。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・1階・廊下

对话 “自白の理由”、“ユガミ検事との关系”、“道叶の手帳について”

在走廊遇到静矢零。他自称已经与小忍不存在任何友情，并称小忍并非大家想象的那么纯净无垢的人。

同日 某时刻

私立テミス法律学園・3階・美術室

对话 “美术室の捜査”、“进展したこと”

調査

调查地面被绳子圈起来的部分。

↓

调查右侧窗口前的卷扬机。

↓

调查左侧窗户下的陶器。

↓

调查左侧地面的剧本。

↓

调查左侧的雕像，进入局部画面。

↓

调查右侧的桌子。

↓

调查中央墙上的时钟。

↓

……バン刑事、ここにありますが。撮影時刻が6時だと示せる証拠品!

……バン刑事、ここにありますが。撮影時刻が6時だと示せる証拠品!

↓

すべては、ここを見れば明らかです。

指疑: 指向吊车吊着的木板。

移动 法律学园・大教室

美术室录音带中的女性声音经过声纹鉴定，确实是小忍的声音。窗边的陶器沾有血迹，下方是体育仓库，搬运方法看来也很有可能跟剧本完全一样。另外经过调查，美术室的时钟快了一个小时，而当日作为证据照片上的月亮，是搬运途中的舞台布景上的月亮，这样一来，那张决定性证据的照片就被彻底攻破了。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・大教室

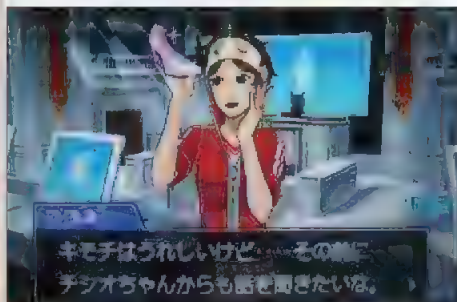
对话 “自白の理由”、“事件当日の行动”、“女だとバレて”、“报告系”

举证：“商品のカメラの写真”

对话 “道叶の艺术センス”

举证：“テープレコーダー”

在大教室找到知潮，得知她在案发当日7点也在学校制作雕像，这样嫌疑仍旧无法消除。另外从知潮口中，还得知了心音在舞台上所拼凑出的女神像，其实就是照片中美术室桌上摆放着的奇怪雕像。道叶老师在案发当日不小心将其打碎，于是将其带回了美术室拼装，结果就出现了照片中艺术的组合方式。最后在观看模拟裁判影像时，心音忽然惊觉，原来美术室录音带中小忍的那句“杀了你！”，竟然跟影像中台词说得一模一样！这样一来所谓美术室设置的录音带，就很有可能是真凶准备的“捏造证据”。在上午的审理中，由于没有鉴定声纹，因此声音的性别是其关键。捏造女声就能够摆脱嫌疑的话，说明犯人很可能是男性。至此，静矢零的嫌疑一下子高涨起来。



同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “レイへの疑惑”

特徴

特徴：領巾在抖动
何の問題もない

↓
レイくんが里切られたと感じるような正体って、たぶん……

↓
しのぶの正体、そしてレイくんと事件の关连を示せるモノがある

对话 “レイへの疑惑”、“レイについての报告”，举证“レイの名前入りメモ”

对话 “第2の理由”

在与小忍的交谈中，王泥喜看破了小忍的谎言，发现她的真面目就是学园传闻中“报告者”。

所谓“报告者”，就是特定的老师放到学园中的学生卧底，他们会观察身边学生的言行、交友关系等一切的一切，然后对特定的老师进行汇报。往好了说是揪出品行不良的学生进行教育，往坏了说也有可能利用学生的情报进行一些地下交易。在与知潮的谈话中，心音和王泥喜已经了解到这一点，而从一系列情况中，两人推断小忍就是道叶老师放出的“报告者”。

在“法律暗黑时代”，道叶老师希望能杜绝“不择手段”的歪风邪气，而共感于这一点的小忍主动提出要成为道叶老师“报告者”。她在履行职责的期间，得知了零利用金钱购买考试成绩的消息，并报告给了道叶老师。而零也因此被道叶老师叫去谈话，从而推理出小忍的身分，因此才有了之前“不存在任何友情”的说法。



但是这样一来，那本上书“10月份 静矢 120”的道叶老师的笔记纸张，就有了成为“道叶老师收取零的120万元贿赂以购买成绩”的证据的可能性。这是在场所有人都不敢相信的。但接着还有更具冲击性的情报：案发当晚小忍与零在走廊时相遇时，看到他双手沾满了鲜血走来！这才是小忍不愿意正视的真正事实！

心音向小忍和一路老师提出要继续担当小忍的律师，发誓一定要亲手给这个惨剧画上句号。



10月26日 午前9时45分

地方裁判所 被告人第3控え室

心音得到了牙琉拿去分析的录音带，证明了美术室录音带是确切无疑的“捏造证据”。

同日 午前10时

地方裁判所 第4法庭

夕神一开始就爽快承认之前照片的错误，并将审理的主题确定为搬运尸体的方法。他主张杀害现场在美术室中央，然后尸体通过朝向校舍背后的窗户被丢下来，窗户旁的陶器上沾有的血迹证明了这条移动路线。而尸体没有出现其余外伤这一点也跟剧本上一样，因为有软垫在下方垫着。接下来尸体就被体育仓库的搬运车运到了舞台上。但唯一跟剧本内容不同的是，检控方传唤了证人静矢零，他将作为目击证人对此进行证言。

疑問

～目击したこと～

ぼくが立っていたのは、ステージと校舎里との間あたりだったかな。

……ううん、自由な証言。ステージ裏の写真”。

↓
これを調べれば、写真の人物との关连がわかるかもしれません！

解答：选择“レイの首元を調べる”。

↓
証人はこれを目的にして、クレ ンの操縦席についたのです！

……ううん、夕神は死体移動の……

結論

零证言在众人集中在大教室的空白时间带，他站在舞台与校舍背后之间区域，亲眼看见小忍从舞台背后搬运着唯一一个能够承受高空跌落的软垫，向着校舍背后走去。但是当日舞台和校舍背后之间隔着一道不透明的工事围栏，在零所描述的位置的话，是根本不可能看到小忍从舞台背后走出来的。

此时夕神告诉大家，当时零因为在打工，因此正坐在吊车的操纵席上，处于上空，能够看到舞台背后的小忍。虽然零极力否认这一点，但照片中吊车驾驶员与零都同样戴着红色项圈，所以这一点无从辩驳。大型吊车的驾驶许可证必须20岁以上才能拿到，夕神随即曝出零的真正年龄根本不是18岁，而是25岁，心音再次做出假设：在模拟裁判即将开庭前，零是不可能还在打工的。那么他位于驾驶席的原因，可能是开动吊车搬运尸体。但操作吊钩的步骤极其复杂，需要动用到双手，而零的左手在案发当日晚上受伤，因此不可能操作吊钩。原本预定前一天晚上搬走的吊车，因为左手受伤而留在了现场 为了不让打工的事暴露，因此零才选择在空白时间开走吊车，这也是他当时位于驾驶席的理由。

解答

はい 死体移動には、マットやカゴではなく、これが使われたんです！

解答：举证“校旗”。

↓
ワイヤ 説が正しいとするなら、あの血痕は……きつと！

……ううん、報告者の事柄は……

结论

小忍因为拿着软垫,如果搬运尸体的方法跟剧本上一样,那她就不可能脱离嫌疑。心音急中生智,想到利用美术室校庭侧窗口和舞台之间的滑轮索,或许可以直接搬运尸体。昨天调查舞台时发现的校旗原本为袋状,很可能就是装载着尸体直接滑到了舞台上。如此一来,尸体走的是校庭窗口,那么校舍背后窗口附近陶器上的血迹,就不可能是被害人的。而鉴定的结果,证明陶器上的血迹,竟然是静矢零的。夕神的主张由此失去了决定性证据。

心音随即假设,零因为在美术室与道叶老师发生争斗,导致左手受伤,然后血迹染上了陶器。但夕神反驳道,零的左手受伤并非因为争斗,而是因为想要偷看剧本内容寻找小忍的剧本,却错误打开了字和佐集芽装剧本的信封。集芽在信封口设下了刀片机关,如果不像她告诉道叶老师的方法一样打开,就会被割伤手。

接下来零也对滑轮索搬运方式提出异议,因为这样必然会碰撞舞台左右的两座雕像。心音主张正是因为这些碰撞,使得两座雕像被损坏,发生的声响才引起了成步堂与自己的注意。但随后在夕神的嘲笑下忽然注意到,如此一来“雕像倒下的声音”就等于“尸体掉落在舞台”的时机,那么他们在“模拟裁判进行中听到声音”这一点,就与“模拟裁判前舞台出现尸体”的大前提产生了矛盾。“模拟裁判前舞台出现尸体”这一点是出自零的证言,在心音与夕神的追问下,零终于承认自己做了伪证,开庭前舞台上根本没有尸体!

矛盾消除后,心音的“滑轮搬运”推理得到了认同,而且时机是在模拟裁判进行的期间。但如此一来,由空白时间带筛选出的三名嫌疑人就没有任何意义。而模拟裁判进行期间,只有负责音响的“音响负责人”能够自由出入大教室,而这名学生仍然是小忍!

不管走哪条搬运路线,最终嫌疑人都只有小忍,这完美的立证完全封住了心音和王泥喜的所有反击手段。然而就在裁判长即将下达判决前,静矢零却忽然再次自首,称自己才是真正犯人,并要以证言的方式,让在场的所有人见识他华丽的完全犯罪计划。



心灵观测

~自白~

シノブは無実なのさ!

は、それと、真相は……

つまり、敗北したのは替え玉さ。ぼくは負けてない。

真相: 第2句证言感情中的绿色“喜悦”。

左の2階席が空席だとすると……この証拠品とムジュンする

真相: 第3句证言感情中的蓝色“悲伤”。

无人の……音响室を抜ければ。

真相: 第4句证言感情中的蓝色“悲伤”。

つまりその人物は、この時……音响室にいたことになる。

解答: 举证“森澄しのぶ”。

2人が友情の証をつけている場所は……

解答: 选择“ピンチの時に触れる場所”。

结论

静矢零主张他使用了替身出演模拟裁判,趁一路老师在二楼右侧审查员席位致辞的时机,从右侧辩护席旁难以察觉的紧急出口离开了大教室,而由于位置关系,一路老师是看不到他的行动的。只要穿过无人音响室,就能自由行动了。但先不说替身出演一说多么滑稽,事实上一路老师所在的审查员席位应该是在二楼左侧,与零的主张相矛盾。而最悲哀是,一路老师进行致辞的时候,音响室当时如果有小忍在,那么零的证言就成了一纸虚言;如果小忍不在,那么就代表当时小忍正在校舍中自由活动。零的证言无论如何都救不了小忍。

这个主张确实非常荒诞无稽,但心音利用心灵观测,看出了他决心包庇小忍到底的感情。在心音的劝说下,零向大家表白,自己至今为止的所有成绩,都是双亲擅作主张用钱买来的。他为此事通过电话向双亲理论时,被小忍听到。他想到小忍向道叶老师告发了此事,必然是已经不再将他视作好友。因此他为了补偿小忍,愿意自己背上罪名,让小忍获得无罪判决。而今天做出对小忍不利的证言,是因为他相信只要说出真相,心音和王泥喜一定能够救出小忍。心音推理出零脖子上红色的项圈就是由知潮制作的“友情之证”。只要在危机时刻,三人都一定会下意识地抚摸“友情之证”,给自己灌注勇气与信心。而零以为早已失去了的友情,却由小忍和知潮经由一直佩戴在身上的“友情之证”在他面前再次展现了出来,让他相信三人的友情仍然没有丝毫褪色。

真相

しのぶ以外に、模擬裁判中のアリバイがない唯一の人物は!

解答: 举证“一路真二”。

空席から行われた演说 この状況に説明がつくとしたら、それは……

解答: 选择“演说は录音で行われた”。

结论

感动至极的零说出了全部的真相:替身是假的,离开大教室是假的,看到尸体是假的,搬运尸体是假的,自白是假的……但二楼左侧的审查员空席却真的!他之前正是以为左侧的空席是道叶老师的位置,才会认为一路老师实际上在右侧。心音由此推断一路老师有着用录音进行致辞,本人却不在现场的可能性。

一路老师有使用录音的可能性,再加上零证言之前查明的捏造证据录音带是由一路老师交给他的,更是加重了心音对他的怀疑。她要求传唤一路老师出庭,查明他当时是否真的使用了录音进行致辞。



真相

一路先生の演说とムジュンしているのは?

真相: 真相中央金色雕像。

この演说の時間から、录音の可能性を示せないかな?

解答: 举证“声収録電結果”。

结论

在现场致辞的影像中,原本白色的女神像在案发当日被道叶老师不小心损坏,因此找了个金色的女神像作为代用品。但一路老师却将现场“金色”的女神像说成了“白色”;另外根据声纹鉴定结果,捏造的美术室录音带中的女性声音就是模拟裁判现场小忍的被告人台词,而同一卷带子中约有10分35秒的不明杂音,恰好跟一路老师致辞的时长一模一样。也就是说这卷用大教室录音带冒充的美术室录音带中的杂音,极有可能是被消去的一路老师的致辞演说。此刻心音终于认定,用录音带制作不在场证明,想要把罪名嫁祸给小忍的真凶,就是眼前的律师班班主任一路真二!

寻问

~一路先生的一大证言~

それでも、私は森澄を守ろうとした。教師、いや人としての善意からです。

结论

一路证言说小忍要求他以录音致辞制造不在场证明，并于致辞期间来到音响室进行商量。在那里小忍对他坦白了杀人行径，并要求一路为其三人作无罪辩护，否则就以录音致辞的情况将他设计为共犯。但就算如此，因为小忍成功奉行了他“不择手段”的理念，因此他也决心“不择手段”守护小忍。但心音指出，一路交给零的捏造录音带中录下的小忍的声音，则是对小忍非常不利的证据，这摆明是要让她服法的卑劣手段。

一路再次进行辩解，说他于23日晚上6点~8点的杀害时间根本不在学校。然而知潮此时却证言，舞台上的成步堂雕像像是她晚上7点以后拜托一路制作的，这也推翻了一路的不在场证明。

寻问

一路先生的艺术作品

一方の私は、7時から8時半の間で1体の8割ほどを作り上げたのだ

↓

いかがでしょう。証人の主張を認めるのですか？

↓

わたしたち全員が犯していた大きな過ちの答え……それは！

↓

この事件の、本当の杀害现场とは！

指疑：指向舞台（ステージ）

↓

杀害時刻にステージにあって、血痕のついてたものは……

↓

被害者の血液を吸い取ったのは？

指疑：指向牙旗標志の旗幟

↓

犯人は、これを使って血液を美術室に運んだんですよ！

↓

ワイヤを伝い、オブジェを割ったモノの正体とは？

↓

それを考え合わせれば、女神像を移動させた理由は……

↓

结论

一路主张他从7点到8点半之间将一座雕像制作完成了剩余的8成，要达成如此高效率的作业，是不可能半途走去美术室杀人的，证据就是小忍在8点半时看到了完成的两座雕像。无论心音如何努力，都不能颠覆一路未曾离开舞台的事实。于是心音逆转了思考，大胆假设真正的案发现场并非美术室，而是舞台，因此一路并不需要离开舞台就能杀死道叶老师。

被害人的死因是大量失血，但尸体被发现时舞台上却没有相应量的血迹。心音推测因为被害人被杀时身下垫了两面旗帜。上方的牙旗旗帜大量吸血后，经过滑轮索搬运，将血液运到了美术室，做成杀害现场的伪装，之后已经被焚烧炉销毁。而下方的校旗只染上了牙旗旗帜渗出的一点点血，故血痕也不多。至于模拟裁判进行期间心音听到的巨响，其实只是一路将原本存在于美术室中的变异白色女神像放在袋状校旗中，以滑轮索搬运至舞台撞翻了两座雕像。这样做的目的是为了让人尸体尽快被人发现，好让当时本应在大教室中做致辞的自己拥有不在场证明。

思考路线

それなら、先制が隠し場所から死体を出したタイミングは？

↓

模擬裁判中……そしてその中でも、特にこの時間に限られる。

选择：“演说をしている間”

↓

それでもう1つ、先制がステジへ移動させたものがある。それは……

选择：“白い女神像”

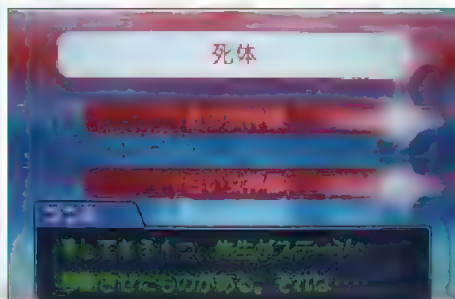
↓

事件前にステジにあり、死体を隠すことができたものは？

选择：“ナルホドのオブジェ”

结论

但若是杀害现场在舞台，那么尸体为什么放了一个上午都没被人发现？心音推测一路在头天晚上并没有完成成步堂雕像的塑造，而是将尸体藏在其中，并盖上白布扮作了成步堂雕像。



解答と分析

死体の状況と、目指すカタチ！それを考えれば……

解答：选择“両手を后头部で縛る”

↓

被害者の死体にあつて、今のわたしに欠けているものとは？

解答：举证“凶器の矢”

↓

ナルホド像のウデのかわりになったのは？

选择：“変異した女神像”

↓

この槍が、被害者に刺さっていたことを証明するには……

选择：“槍の血液反応を調べ”

结论

要让尸体复制出成步堂的经典指证造型，需要将两手绑在后头部，用手指伪装成成步堂的尖发；而成步堂伸出的手臂因为箭头长度不够不能完美再现。考虑到杀人如果是突发事件，那么伪装手臂的一定是当时一路身边的物品，心音注意到一路手持的长枪则长度刚好。以长枪代替手臂的话，长枪必然要穿透道叶老师的身体，调查枪上的血液反应的话就能证明这一点。

一路真二接受贿赂的情报从“报告者”处传到了道叶老师耳中，于是道叶老师就在一路真二晚上进行雕像作业时找到他理论，然后被他恼羞成怒杀掉。一路也知道道叶老师笔记中关于尸体部分的情况，才想到了这个让小忍背负罪名的毒计。印有剑之花纹的笔记本，其实并不是道叶老师专有的，而是学园每年都会赠给首席毕业生的礼物，因此同为首席毕业生的一路也有一本，而那张上书“10月份 静矢 120”的笔记纸张，很有可能是从一路的笔记本上撕下的，那也是道叶老师收集到一路接受贿赂的证据之一。已经服法的一路将接受严厉的制裁，而真相大白之后的小忍理所当然无罪释放。

同日 午后1时23分

地方裁判所 被告人第3控え室

小忍已经彻底迷上了不断带给她勇气的王泥喜。而法律学园也为了纪念热心准备学园祭的道叶老师，特例将中止的学园祭重新开放一天，心音一行人可以重新享受热闹的气氛了。

某日 某时刻

私立デミス法律学園・3階・大教室

在重新举办的模拟裁判中，获胜的零对小忍表白了“希望以后还能一直保持不变的友谊”的心意。这份亲友之间的友情让王泥喜也想起了自己的亲友，并答应介绍给心音。

可是这个承诺恐怕再也没有机会完成了，因为某个案件的发生，让王泥喜与他的亲友天人永隔，甚至还影响到了王泥喜与成步堂、心音之间的羁绊。这就是发生在成步堂解决的法庭爆破案之前，王泥喜所接手的案子。

第4话

化为星辰的逆转

快进100%

12月16日 午前9时12分

地方裁判所 被告人第4控入室

大河原宇宙开发中心发生了一起杀人事件。被害者是宇航员葵大地，是王泥喜独一无二的亲友。而在7年前从宇宙成功生还，创造了“HAT-1号的奇迹”，被誉为英雄宇航员的星成太阳则成了嫌疑人。熟知他的王泥喜认为他绝不会杀人，因此接下了他的辩护。

同日 午前9时55分

地方裁判所 第4法庭

不仅王泥喜右眼莫名缠上绷带，就连夕神检察官也收起以往的狂放不羁，非常郑重地对待这场裁判。

昨日在大河原宇宙开发中心原本预定进行火箭发射。但就在发射前不久，有人以炸弹爆破火箭，使得发射中止，并且刺杀了葵大地。作为嫌疑人被逮捕的就是葵大地的前辈星成太阳。

寻问

～事件の経緯～

ロケット打ち上げの直前のことだ。爆弾がドッカン!と爆発した。

証人：全部証言

↓
検察側の説明で、まだ明らかになっていない事実とは?

解答：选择“被害者をラウンジに運んだ理

结论

根据检控方的说明，事发当时第1发射台和中央栋2F发生爆炸，而第1发射台在场的只有星成和葵两人。两人逃到中央栋3F的休息室时，葵已经遭到刺杀。尸体的第一发现者有两人，分别是开发中心站长大河原有忠，以及当日在场的炸弹组刑警贺来穗美。凶器是附有被害者血迹的匕首，而由于宇航员都戴着手套，因此没有检出指纹。第1发射台的炸弹装载在火箭中层位置，因此爆炸时中央栋2F和发射台中层升降机附近已经化为火海，中央栋的人员由在场负责警备的番刑警和其他刑警疏散至地下避难处。从休息室到第1发射台需要通过指纹认证门，而当天能够通过那扇门的人只有作为乘员的葵、星成，以及开发中心站长大河原有忠。大河原站长在炸弹爆破时正和其他工作人员待在一起，有完美的不在场证明。设置在休息室的摄影机也拍下了星成抱着葵的尸体进入休息室的画面。

检控方主张星成患有宇宙恐惧症（持续在服用精神安定剂），在发射之前忽然打起退堂鼓，却又不想损毁自己对外的英雄声誉，因此假借炸弹阻止火箭发射，并且在火箭中将阻挠自己的葵杀害。另外星成从发射台一直带着一个装着贵重研究材料的容器逃离，不过似乎与本案无关。

王泥喜提出，若是星成杀害了葵，那么没有理由特地将葵搬运到休息室。夕神则反论星成是为了让摄像机拍摄下他救助同伴的样子，才特地这样做，以消除自己的嫌疑。而且星成还特地在休息室设置了装在大象木偶“捏造君”中的第三颗炸弹，企图连被害人一起，将休息室中的所有证据品全都炸毁。幸得到来现场的拆弹专家贺来穗美将其及时解除。而在星成的口袋中，还搜出了这颗炸弹的远隔起爆遥控器。

有如此多不利的证据，夕神却仍然给予了王泥喜寻问星成的机会，以便借此放出更多不利的证据，将王泥喜彻底击败。

寻问

～オレは杀してない～

いつも通り、エレベータで中层に降りて、通路へ向かったんだよ

証人：对第2句证言出示证物“仕掛けられ

た

结论

星成说他收到脱离指示时，葵已经失去了意识。他只是抱着葵从发射台升降机降至中层，然后逃到了休息室。但是爆炸当时发射台中层升降机附近已经化为火海，升降机根本无法使用。

寻问

～脱出のルート～

上层を通ったんだ。例のカプセルを持ち、葵を右肩にかついで降りたよ

証人：第3句证言出示证物“カプセル”

の存在

↓
星成が上层から中层へ降りられない理由は?

指察：指向梯子。

↓
酸素ボンベの残量とムジュンスル证据品はこれです!

解答：举证“監視カメラの映像”

↓
酸素ボンベのデータとムジュンする所は?

指察：指图左角の数字“50”。

↓
どうして、酸素ボンベの残量がちがうのか……その理由は!

証人：第4句证言出示证物“酸素ボンベ”

结论

星成改口说他是从上层另一条通路降至中层的，但这条通路必定会通过梯子。当时星成一手抱着加上宇航服有100公斤重的葵，一手拿着材料容器，实在难以想象还能攀爬梯子。夕神更指出从他体内检测出服用了精神安定剂的痕迹，因此由于药物的副作用，使得记忆非常暧昧。夕神主张星成当时杀害了葵，然后将尸体抛下去，自己再拿着容器单手爬梯。证据就是因为高空跌落，被害者宇航服上的氧气瓶已经破裂。

检控方主张的重点在于葵在火箭中已经被杀害。而王泥喜注意到，休息室画面中星成肩上的氧气瓶残量显示为“50”，而鉴定报告中的最终残量为“80”。残量自然是不可能增加的，再考虑到葵的氧气瓶中最终残量是“0”，因此王泥喜断定画面中大家认为是星成的人，其实是葵。事实上根本不是星成抱着葵逃离，而是葵抱着星成逃离。这样一来，虽然逃离路线还需要再进行检讨，但葵在进入休息室时仍然存活，这就从根本上推翻了检控方的主张。而此后进入了休息室的某个第三人，也有了成为真凶的可能性。身为第一发现者的站长大河原有忠，以及刑警贺来穗美的证言，也需要重新审视。

就在裁判长准备传唤贺来穗美出庭作证时，警察机动队爆炸处理人员马等岛晋吾忽然冲出来，说原本已经解除的炸弹即将发生爆炸。现场一片混乱，接下来就有了王泥喜掩护旁听的小忍，被炸伤的一幕。

快进100%

12月19日 午后3时21分

成步堂なんでも事務所

两天之后，虽然第4法庭爆破事件已经被成步堂解决，但王泥喜接手的“宇宙开发中心爆炸杀人事件”才进展到一半。王泥喜负伤入院，成步堂将要代替他为星成太阳辩护。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “事件について”、“HAT-1号の奇迹”、“宇宙について”、“被害者について”

移动 宇宙センター・エントランス

虽然星成自白自己以前确实有依靠药物来缓解情绪，但发誓绝对不会在上宇宙之前吃精神安定剂这种麻痺头脑的药，因此当然必然是有人偷偷给他下了药。而凶器则是来自中心站技工的修理工具，无法特定是谁的所持品。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

对话 “大河原について”、“事件について”、“HAT-1号について”

移动 宇宙センター・ラウンジ

在此遇到了开发中心的站长大河原有忠。他讲述了7年前由自己一手负责的“HAT-1号计划”，其目的是探索小行星。当时星成乘坐着火箭“HAT-1号”升上宇宙，向小行星群发射了小行星探查机“未来号”，然后回归地球。途中由于火箭的种种事故，结果就有了“HAT-1号的奇迹”这一事件。而5天前“未来号”带着小行星的材料样本返回了地球。

同日 某时刻

宇宙センター・ラウンジ

移动 宇宙センター・第1发射台通路

想要调查杀害现场的休息室，首先要到第1发射台通路去向番刑警获得许可。

同日 某时刻

宇宙センター・第1发射台通路

对话 “现场的调查”、“事件当時のこと”、“目击者”

移动 宇宙センター・ラウンジ

番刑警不仅给出了搜查许可，还提供了一个绝密的情报。这个事件有个目击者是中央栋4F的工作人员，这名工作人员在利用4F的逃生梯往下爬时，从3F的窗户看到了休息室，不过看到的内容暂时还不明。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

调查

调查地面尸体的痕迹

↓
调查空中的无重力训练器具。

↓
调查绿色门，自动介绍三道门的情报

↓
调查月面步行训练器，进入训练器局部画面。

↓
训练器局部画面下，调查月面步行训练器里侧的排线渠，进入排线渠局部画面。

↓
排线渠局部画面下，调查中央闪光之处。

↓
退回训练器局部画面，调查月面步行训练器右侧的垃圾通道

↓
退回外部画面，调查蓝色门进入局部画面

↓
局部画面下，调查左侧指纹认证器旁的红色把手。

↓

退回外部画面后，视点切换至能同时看到红色和绿色门的视点，调查左侧桌子抽屉里的按钮遥控器。

↓

关闭立体影像后，调查屏幕左上角的裂纹，进入局部画面。

↓

局部画面下，再次调查裂纹。

经过现场调查后，成步堂与心音被导航机器人PONCO带到了参观区域。

同日 某时刻

宇宙センター・見学スペース

对话 “HAT-1号”

证据 “墓 大地の解剖記録”

对话 “发射台の仕組み”

移动 宇宙センター・第1发射台通路

成步堂与心音被领到的参观区域构造跟第1发射台一模一样，只是没有实际机能而已。他们在这里看到了HAT-1号当时相关人员的合影，但心音看到照片时似乎有所触动。另外两人从PONCO处得知，案发时葵所带着的容器，就是“未来号”带回来的小行星石样本，原本保管在第1发射台的金库中。而且9点方向的第1发射台的火箭发射前，会连同整个发射台一起移动到12点方向的发射场。但这种重要的移动，一定要先解除在休息室里的安全装置才能进行。

同日 某时刻

宇宙センター・第1发射台通路

对话 “现场的弹痕”、“指纹のデータ”

证据 “監視カメラ映像”

心音

番刑事の悩みの原因と言ったら、コレしかないんだよね……

证据 “選擇「正义」”

↓

……警备体制が甘かった？ それはこの证据品とムジュンしますね。

证据 “警察の捜査記録”

↓

でも……この人が最初から警备に参加しているのは不自然なんです！

证据 “捜査記録”

对话 “協力的な理由”、“ユガミ 検事のこと”、“7年前の亡灵”

利用勾玉的力量攻破番刑警的心理防线后，烦恼的番对成步堂说出了事实。原来火箭发射前警方设置的不寻常的严重警备，是因为在发射的前几日，大河原站长接到了匿名的电话爆炸预告。

另外夕神作为囚犯却能站上法庭，是跟上面的人有着重大的关联。而夕神本人也曾说过，自己一直在追逐着“7年前的亡灵”。7年前的事件

也是发生在这个宇宙开发中心，同样也是接到了电话威胁，而且7年前正好夕神也因为杀人罪而受到了有罪判决。看来这次的事件必然跟7年前的事件，以及夕神的过去有着联系。这也是之前夕神在法庭上非常郑重认真的缘故。

同日 某时刻

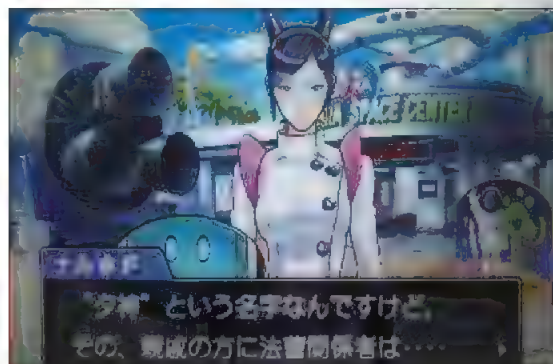
宇宙センター・エントランス

对话 “夕神という名字”、“目击者”、“弁護士を嫌う理由”

移动 留置所

在开发中心遇到的番刑警所说的事件目击者，竟然名为夕神辉夜（夕神 かぐや），是夕神检察官的姐姐。而心音此时又陷入了沉默。从她这里打听到，她在逃生时竟然见到了休息室中凶杀发生的瞬间。在一片漆黑的房间里，有个可疑的人左手拿着打火机照明，右手拿着匕首捅了下去。虽然没看到凶手的面，但时间刚好是早上10点。另外凶手左手所持的打火机上有个漂亮的地球纹样。

在交谈过程中，成步堂和心音发现，辉夜因为过去的某些情况，变得非常讨厌法律，对法律充满了不信任感。而辉夜看到心音脖子上的心灵观测器后，似乎知道了她的真实身份。接着她还提醒成步堂，不要太相信大河原站长说的话。



同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “ライターについて”

星成回忆起自己在休息时曾短暂醒来一瞬，看到了打火机的光芒和昏暗的人影，证实了辉夜的证言。那么这个手持打火机的人就是在场的第三人，同时也是杀害葵的真凶。

同日 某时刻

成步堂なんでも事務所

对话 “ケガの具合”、“墓 大地”、“《大丈夫》”

王泥喜回到了事务所。为了纪念逝去的亲友，他身上一直披着的外套，是被选为HAT-2号的飞行员的葵所留下的，HAT计划相关人员的特制外套。此刻他向成步堂提出要暂时离开事务所，要用自己的双手将犯人抓获，因为成步堂所追求的“真相”，与他所追求的“真相”不同。他要用自己的方法，让杀害葵的凶手偿还罪孽。而成步堂认为，就算过程不同，但拥有同样信念的人，最终一定会到达同样的“真相”。

地方裁判所 第5法庭

寻问

结论

寻问

结论

心灵观测

NINTENDO 3DS

扉の先が見学スぺ ス通路である証拠は？

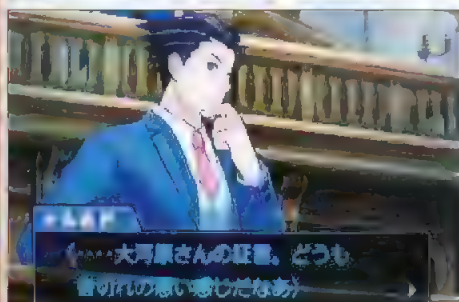
结论

大河原主张他来到休息室门前时遭到了神秘人的射击，10口径子弹在此时击碎了氧气瓶。躲过之后一会儿再往里窥视，却发现没有了神秘人的踪影。夕神由此推测那个神秘人就是星成，射击站长之后立刻装成昏迷的样子躺下，便造就了密室逃脱之谜。不过在心灵观测的力量下，成步堂从站长的感情反应中，推测出神秘人是利用星成太阳的指纹，从通向第1发射台的通路逃离了现场，而实际上指纹认证器上也确实查出了星成的指纹。

当贺来刑警赶到时，先到一步的大河原站长转动了休息室的安全装置把手，让第1发射台转移了所在地，现场照片上把手的区别也证明了这一点。但是事后调查中发现第1发射台还是留在原地没有移动过。唯一能够解释这个矛盾的理论，只有第1发射台一开始就不在9点钟的原位，站长操作把手后，让其回到了原位。不过夕神反驳道，站长操作把手是在案发之后，若是一开始第1发射台不在9点钟的原位，那么当葵和星成逃出发射台时，也不可能进入休息室了。这又成了一个矛盾。

此时成步堂在心音的提醒下做出了一个假设：9点钟方向的第1发射台和3点钟方向的参观区域一开始就已经互相对调。星成和葵从一开始就没有进入第1发射台，而是从左侧的第1休息室直奔参观区域。同时真正的犯人则从右侧的第2休息室，进入了第1发射台，给火箭装上了炸弹。由于第2休息室的门是不需要指纹认证的，因此能设置炸弹的人也并不局限于星成了。真凶设置好炸弹后，回到第1休息室潜伏起来，待炸弹爆炸后，杀害了从参观区域逃回来的葵。之后他利用星成的指纹打开门逃向了参观区域。随后赶到的大河原站长并没注意到犯人处于参观区域，于是将两个发射台调换回了原位。这样犯人就从参观区域大摇大摆地逃了出去。第1休息室影像中拍摄到路上印着的“2”，正好证明了当时星成和葵经过的是通向参观区域的第2发射台通路。

这样一来，“两人如何离开化为火海的发射台”的谜题也迎刃而解，因为当时两人所处的参观区域根本没有发生爆炸，葵只是担着星成，很正常地由升降机回到了中层通道。当日中央栋2F也发生了爆炸，所有的工作人员都前往地下避难所避难，因此也没人察觉到调换了发射台区域。



最终，大河原站长承认了他调换发射台的事实。但是成步堂还有两个疑问残留着：就算星成被灌了药，葵在进入该区域时也该能够发现发射台与参观区域已经对调，为什么还要从没有发生爆炸的参观区域逃离？大河原站长又为什么要调换发射台？大河原站长始终不愿意吐露详情，但他表示这都是为了保住宇宙开发中心，以及他的部下的性命，所做出的举动。

但是夕神检察官却坚持认为星成是凶手。虽然他承认发射台曾经调换过，但是并没有证据表明神秘第三人在杀死葵后逃到了参观区域。此时番刑警赶到法庭，带来了附有葵的血迹和真凶指纹的打火机，而指纹并非星成的。打火机既然是在参观区域被番刑警找到的，说明真凶确实在杀人后进入了参观区域，并不小心掉落了打火机。此时星成与葵都在第1休息室里被大河原站长所发现，星成自然不可能进入了参观区域。成步堂的假说也被完美立证。

然而没人想到的是，在星成太阳获得无罪判决后，竟然再次横生变故：打火机上的指纹虽然不是星成的，但却是希月心音的！成步堂在法庭上构筑起来的推理，却让心音成了这起案件的重大嫌疑人！

第5话

迈向未来的逆转

侦探100日

12月20日 午后1时23分

成步堂なんでも事務所

移动 宇宙センター・エントランス

心音作为重大嫌疑人被逮捕。为了证明她的无罪，成步堂再次开始行动。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

移动 宇宙センター・ラウンジ

在宇宙开发中心正门前遇到大河原站长，不过他一瞬间就逃掉了。

同日 某时刻

宇宙センター・ラウンジ

对话 “事件のこと”、“犯人について”、“发射台の入れ替え”

调查

调查地上的落叶

调查指纹认证器

移动 宇宙センター・エントランス

在休息室遇到了无罪释放的星成太阳。为了方便进行搜索，警方再现了成步堂的推理，让第1发射台和参观区域进行了对调。成步堂对通向参观区域的第2发射台通路进行了调查，得知从发射台通道侧打开安全门前往休息室并不需要认证指纹。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

对话 “‘默秘’”

心锁

发射台の入れ替えを行った動機を、あなたはこう説明しましたよね。

解答：选择“飛行士の命を守るため”

↓
この人の協力なしには、計画は不可能だったはずですよ。

解答：举证“葵 大地”

↓
“あの出来事”も、同一犯がもたらした結果だったのかわ

解答：选择“HAT-1号の奇跡”

↓
そうか……。じゃあ大河原さんの言う工作犯って……

解答：举证“夕神 迅”

对话 “‘默秘’”、“スパイ”、“发射台を入れ替えた理由”、“《みらい》のカプセル”

移动 宇宙センター・見学スペース

解开大河原站长的心锁后，成步堂得知了隐藏在“HAT-1号の奇跡”背后，7年前的事件的详情。

7年前的火箭发射原本非常顺利，但一进入宇宙就出现了大问题，这是因为有人做了破坏工作，而且这个人还在火箭发射前盗走了贵重的研究材料“月之石”，甚至还杀害了当时的工作人员。当时开发中心站的安检非常严格，但还能完成这样的行动，只能考虑是内部混入的国际间谍所为。由于火箭发射遭到其他国家的间谍成功干扰，对于国家政府来说是非常可耻的消息，因此为了掩盖此事，不仅给间谍搜查施加了大压力，甚至还编造了虚假的故事，那就是“HAT-1号的奇跡”。7年前大家揪出的犯人是夕神迅，但如今夕神迅正在服刑，站长却仍然接到了同样的爆破预告电话，才知道是冤枉了他。

7年后接到的爆破预告电话中，对方知道7年前被政府隐瞒的真相。站长为了保护人命安全，决心中止火箭发射，但是政府却为了树立威信而横加干预，不允许中止。站长早已料到无法阻止爆破事件，所以只能想出这场虚假的救援戏码。他在发射前一天晚上将发射台调换，让星成他们从第1休息室前往参观区域，而自己在第2休息室通向第1发射台的门前放上了“改装中”的看板禁止他人通过。葵和其余某些工作人员是知道内情的协助者，而星成不擅于撒谎，不得已才用药将其弄晕。计划直到途中都很顺利，但没想到葵竟然被杀死。真凶逃走后，大河原站长将发射台恢复了原来的位置，免得被其他人发现。可就算做到这样，葵还是死去，被炸弹炸毁的HAT-2号火箭也无法再升空。而“未来号”好不容易带回来的小行星材料，也在之前的法庭爆破中作为证物被提出时，给炸得粉碎。

这次的犯人在站长的电话上装了窃听器，得知了调换发射台的计划，因此混入了工作人员中，趁机给火箭装上了炸弹。而他必然就是夕神检察官在这7年间一直追逐的“亡灵”。

同日 某时刻

宇宙センター・見学スペース

对话 “ココネと宇宙センター”、“悲しい思い出”、“子供のころのココネ”

移动 “HAT-1号の展示”

在参观区域遇到了前来寻找成步堂的小忍。从她那里得知心音的母亲以前住在这里工作，因此心音小时候也是住在这里的。7年前的事件中，被间谍杀死的工作人员就是心音的母亲希月真理。

同日 某时刻

留置所 面会室

移动 宇宙センター・ロボット研究室

原本是来见心音的成步堂，没想到正好撞见番刑警与马等岛晋吾谈话。马等岛说自己其实只是杀了人，并没有爆破法庭，当时还有另一人在场，偷走了炸弹的远隔遥控器，爆破法庭的其实是那个人。

同日 某时刻

宇宙センター・ロボット研究室

对话 “事件のこと”、“7年前”、“ポンタとポンコ”、“希月教授と夕神检事”

两起案件相互关联，成步堂认为要解决这起案件，务必要得知7年前事件的情报。当他来调查机器人研究室时，恰巧碰见了独自进行搜查的王泥喜（不知为何PONCO型机器人将王泥喜误认为是葵）。成步堂虽然向辉夜打听到了一些7年前的旧事，却被拒绝了调查研究室的要求。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

移动 成步堂なんでも事務所

两人被赶出研究室。美贯有些担心王泥喜，独自跑去跟着他，而成步堂则决定暂且先回事务所。

同日 某时刻

成步堂なんでも事務所

对话 “春美ちゃん”、“春美の用事”

移动 留置所

回到事务所的成步堂，看到了一封来自绫里真宵的信，以及送信过来并帮忙做家务的绫里春美。两人的关怀让成步堂心中涌过暖流，重整了查明真相、救出心音的决心。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “7年前のこと”

对话 “7年前の裁判”、“死刑の執行日”

再次来到留置所，见到的却是夕神姐弟谈话的场面。姐姐走后，成步堂想向夕神检察官打听7年前的事件情报，但夕神检察官却一口咬定自己就是杀害希月真理的凶手，并不想再跟成步堂多说半句话。

无奈之下成步堂寻问一旁的番刑警，得知7年前的事件被警方称之为“UR-1号事件”，即是夕神迅杀害了他的心理学老师希月真理的事件。决定性的证据有两个，因此很快就下达了有

罪判决。一是监视摄像机的影像中，在杀害时间段内通向案发现场的道路上走过的，只有夕神迅一人；而二是下手瞬间被拍下来的决定性照片，照片中夕神迅在现场手握一柄染血的日本刀。刀是希月真理挂在房间内的装饰品，而刀刃部分沾满了她的鲜血。事件发生于HAT-1号升空的前一天，照片是前来取材的记者偶然间拍下的。另外夕神检察官已经确定要被执行死刑，行刑日就在明天，他将因为冤罪而死去。

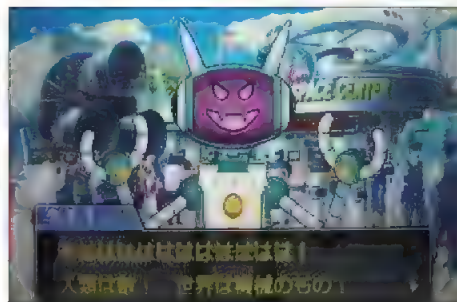
就在成步堂为夕神检察官鸣不平之际，宇宙开发中心的机器人忽然反乱，劫持了游客作为人质。番刑警与担心美贯的成步堂闻讯急忙赶赴现场。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

人质とココネちゃんの両方を守り、相手を納得させる方法は？

辉夜操纵了宇宙开发中心的机器人劫持人质，要求警察将杀害葵大地的犯人希月心音带到此处。作为交涉条件，成步堂建议她对警方提出立刻再次审理7年前的“UR-1号事件”。如果成步堂能在这次审理中救下夕神检察官，相信辉夜也不会伤害人质。



同日 某时刻

宇宙センター・ロボット研究室

对话 “御剑のこと”、“UR-1号事件”、“夕神迅”

右侧视点，调查右侧的机器人。

调查机器人左边的大型插头。

调查右侧作业台。

切换左侧视点，调查中央机器人手术台。

调查左侧电脑桌。

调查窗口下方的红色箱子。

对话 “御剑の依頼”、“法の暗黒時代”

辉夜指名的检察官，竟然是已经当上检察局局长的御剑怜侍！拯救夕神迅，是御剑早就特意

拜托给成步堂的工作，也是他取回律师资格的最重要理由。

以8年前成步堂的“捏造证据”事件和7年前夕神检察官的杀人事件为契机，法律开始进入了暗黒时代。原本应该相互携手追求真相的律师与检察官，却互不信任，不断重复着“捏造”与“冤罪”来奠定自己的胜利。如今成步堂的冤屈已经洗清，而御剑则希望他能再次洗清夕神迅这7年来的冤屈，让这两个案子的负面影响完全消失。最后再通过抓住当年的真凶，来彻底完结“法律暗黒时代”。夕神迅之所以身为罪犯还能站上检控席，也全是靠御剑的安排。

老友重逢，却没多少时间叙旧。时间紧迫，询问了案发当时的情报后，成步堂立刻对案发现场进行了调查。调查完毕之后，他申请前往留置所见心音一面，听取情报。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “事件の日のこと”、“お母さんの仕事”

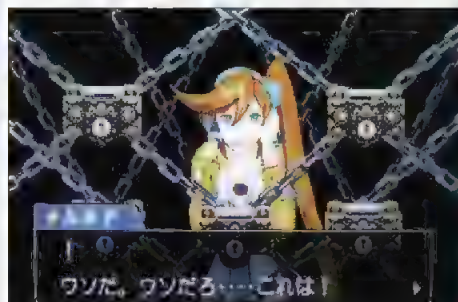
移动 “7年前の事件”

对话 “7年前の事件”、“弁護士になった理由”

心音在母亲遇害的当天，正位于现在的参观区域。这件事对她来说一直是个没有痊愈心病。因此她在爆炸发生的前一天去了参观区域，无视“改装中”的看板潜了进去，想看一眼母亲留下的展示橱窗中的外套。但是看到的瞬间，因为情绪太过激动，昏昏沉沉走了几步后就失去了意识。醒来之时已经是爆炸案发生后的当天中午，因为身处火箭后面的关系，根本没有人注意到她。之后的记忆也很暧昧不明了。心音的母亲真理总是忙于工作，研究为机器人注入心灵，以及研究心音读取感情的力量。心音外出时，总是要给她挂上巨大的研究用耳机。直到遇害之后，留给心音的遗物也只有胸前的心灵观测器，和以“月之石”碎片做成的耳环。

7年前的事件审理中，11岁的心音虽然一直为夕神迅辩白，但谁都不重视她。住在美国亲戚家一阵子后，她觉醒了要战斗的意志。而当她渐渐长大，在美国遇到成步堂后，知道成为律师就可以帮助夕神迅，于是就以研修心理学，成为律师，救出夕神迅为目标奋斗至今。

由于所有的法庭都正在审理案件，成步堂不得已决定在已经化为废墟的第4法庭进行“UR-1号事件”的再审。然而他也没有想到，他要辩护的对象并不是夕神迅，而是心音——辉夜将以7年前弑母的罪名，将心音告上法庭！面对辉夜的指责，心音也察觉到如果夕神迅不是真凶，那么杀死母亲的人说不定会是自己？此时在成步堂眼中，绝对无法卸下的黑色心锁，已经将陷入惊惧和绝望的心音重重锁住……



法律100 (1)

12月20日 午后3时11分

地方裁判所 被告人第5控入室

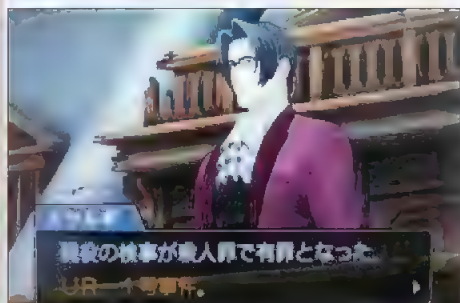
黑色心锁是盘踞在人类心灵最深处的阴暗，连本人也不知晓。这代表心音并不是有意隐瞒事实，而是因为某种原因而无法回想起来。他人去强行消除黑色心锁的话，只会给本人带来无法估量的心灵创伤。成步堂拜托春美照顾心音，自己则准备全身心投入与御剑的战斗中，为7年前的噩梦做个了断。

同日 某时刻

地方裁判所 第4法庭

御剑主张7年来夕神检察官一直不为自己的冤屈申诉，是为了保护当时年幼的真凶希月心音。为了洗刷夕神检察官的冤屈，结束“法律黑暗时代”，他将彻底视心音为真凶，进行严酷的追究。而成步堂则始终相信心音与夕神检察官都不是真凶，要想办法揪出当年的国际间谍。

回顾“UR-1号事件”：7年前在大河原宇宙开发中心的中央栋4F机器人研究室，心理学者希月真理被杀害。而当时作为真凶被定罪的是检察官夕神迅。决定性的证据有两点，一是监视摄像机的影像中，在杀害时间段内通向案发现场的道路上走过的，只有夕神迅一人；二是拍下了夕神迅手执鲜血刀刃的决定性照片。检控方首先传唤的证人，是通过番刑警进行代辩的夕神辉夜，她将证言7年来默默调查总结出来的推理。



寻问

～夕神かぐやの推理～

ケースに入るほど小さな人物…… 希月心音しかありえない！

どうなんだ？ ケースの中身について……

ユガミ検事が、現場から持ち出したものは？

これは特定のロボットのウデだと、この証拠品が教えてくれるんです！

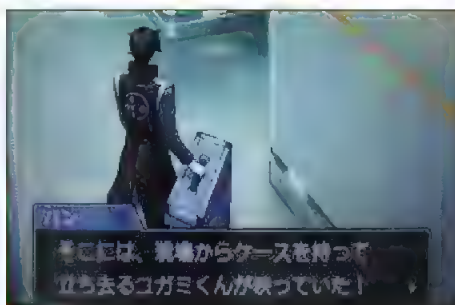
何とかして、ホンコちゃんをケースに入れる方法はないか？

解答：选择“解体して入れた”。

结论

真理被杀和“月之石”被盗是同时发生的。辉夜主张当时除了夕神检察官与被害者以外，还有第三人在现场。“月之石”被盗时，监视摄像机拍到了夕神检察官提着器材箱的画面离开现场的画面，因此外界一直认定器材箱就是搬运的容器。但她认为盗走“月之石”根本用不到那么大的箱子，因此箱子里一定是身材娇小的心音。夕神检察官只是在包庇杀害了母亲的心音。御剑也主张心音有强烈的杀害动机，因为真理一直强迫对心音做研究，用以证明她读取感情的能力，而无法忍耐试验痛苦的心音终于狠下杀手……事实上案发当时也没人知道心音在哪里。

但成步堂发现，案发后原本在推车上的机器人手臂部件不见了，很可能就是装在器材箱里由夕神检察官带走。考虑到器材箱的大小，他进一步主张，箱子里装的是整个PONCO型机器人。心音幼时曾经给PONCO卷过绷带，因此同样卷着绷带的零件必然属于PONCO。为了装下比箱子高一个头的PONCO型机器人，成步堂认为当时带出的是被分解过后的机器人零件。考虑到案发当时手术台上躺着真理的尸体，成步堂特地向辉夜确认，即使不使用手术台，只是用日本刀切下关节部位的话，也是能够对PONCO解体的。从照片上可以看出，PONCO被切断的部分有着血迹，相信是日本刀上的血迹染过去的。而现场后来没有找到任何被解体的部件，将其看做被夕神检察官带走应该妥当。如此一来，原本被认定行凶瞬间的照片，也可能只是单纯在分解机器人。



击溃了辉夜的推理，但御剑的进攻才刚刚开始。他主张虽然夕神检察官右手提着的箱子里确实是装的PONCO机器人，但监视摄像机只拍到了他的背影和右手。而当时夕神检察官所穿的衣服前胸部沾有被害者的血迹，其形状跟心音幼时常佩戴的研究用耳机一模一样，这说明血液不是直接附上衣服，而是先溅到耳机上，再转移到衣服上的。因此御剑认为，当时夕神检察官的左手，正抱着全身是血的心音靠在胸前离开现场。而这正是案发当时心音在现场的证明。

虽然心音的嫌疑极大，但成步堂认为也不能忽视机器人犯案的可能性，因此要求传唤PONCO出庭，证言它在案发当时看到的情况。

寻问

～目击したこと～

それで、マリママは倒れちゃったの。あとは、充電してたからわかんない。

この証言、気になるところはないだろうか？

解答：选择“気になるところがある”。

マリママが倒れたのは窓の近くだよ。お部屋の作業代がある方の丸い窓。

死体の位置の大きなズレを考えれば、証人が目击したものは……

解答：选择“杀害の瞬間ではなかった”。

PONCO证言它在案发当日下午2点，目击了心音抱住母亲真理，然后真理随即倒下的情景。御剑认为小孩子的拥抱不足以让大人倒下，因此这正是心音使用凶器杀害母亲的瞬间。然而成步堂追问后发现，PONCO记忆中真理倒下的位置在作业台附近，但照片中真理死亡的位置是在手术台上。11岁的孩子自然无法搬动大人的尸体，因此PONCO看到的绝不可能是凶杀的瞬间。但是御剑立刻反驳，PONCO当时听从了心音的命令，将某个自身无法识别的大型物件搬运至了手术台。死亡的人类没有心跳，能够让机器人识别身分的外套，当时真理也没有穿在身上，如果脸再被什么东西蒙住的话，那个“无法识别的大型物件”很可能就是真理的尸体。

至于要将尸体搬运至手术台的理由……

由于年幼的心音分不清机器与人类的区别，甚至还给机器人卷过绷带。在她看来，修理机器人的手术台是能够瞬间将对象分解和拼凑的机器。那么将尸体搬上手术台，将其分解掉的话，最大的证据就消失了；又或是杀人后良心发现，想要将母亲治好，才运上了手术台。但不管是哪种可能性，都无法动摇心音可能刺杀母亲，然后命令PONCO搬运尸体的可能性。

成步堂完全找不到攻破御剑主张的证据。而危急时刻出现在证言台的竟然是夕神检察官。他要求为自己7年前杀害真理的情况证言。夕神检察官证言当自己怀着杀意进入研究室时，研究时里根本没有真理的身影，他是在下午2点之后杀死真理的。而心音当时命令PONCO搬运的，只是普通的大型机械零件而已。无论御剑和辉夜如何劝说，他也已经决定认罪。眼看7年前的悲剧又要重复，此时从惊惧和绝望中，拿出勇气再次站起的心音来到了辩护席。她要以心灵观测的力量，消除夕神检察官心中的杂音，让自己真真正正面对7年前，哪怕是无比残酷的真相。

心灵观测

~7年前のこと~

だが研究室には、教授ではなくココネがい
やがったんだ

指摘：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

整体证言变化

そして、刀を突き立ててやったのさア！

指摘：第4句证言感情中的蓝色“悲伤”

证据品と感情のムジュン、どちらで攻める
べきか……？

解答：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

整体证言

俺は急いで、ロボット研究室の扉を開け
た。

指摘：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

证据品と感情のムジュン、どちらで攻める
べきか……？

解答：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

整体证言

ホンコが襲ってきた！ 真つ先に斬り捨てて
やったかな

举证：对第2句证言出示证据“ユガミの死
亡の瞬間”整体证言变化。

俺は、見ちまった……あの光景をッ！

解答：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

整体证言

结论

在夕神检察官的证言中，他为了保护
自己，先斩断了接到真理的命令袭击自己的
PONCO，然后才刺杀了真理。但是现场
照片中分明有真理的血液通过刀身转移到
PONCO绷带上的状况，这跟夕神检察官所
证言的刺杀顺序完全相反。

证言被攻破的夕神检察官，在成步堂的
劝说下，选择相信成步堂而说出了真相：当
他进入研究室时，真理已经死亡，尸体躺在
手术台上，地上是沾满鲜血的日本刀，而全
身浴血的心音正站在手术台旁。那纯真无邪
的微笑玲玲作响：

“妈妈变得好奇怪。所以……我要分解
然后修好她。”

这如同自白一般的话语，瞬间冻结了心音
的全部感情，同时开启了她被封印的悲惨回忆。
脑海中闪过的画面让她确信确实是自己杀死了母
亲，为的是逃离母亲的研究。但这个说法瞬间惹
火了夕神检察官，他强调真理一直爱着心音，只
是不善于表达而已。心音幼时讨厌的那个研究用
耳机，其实一直放射着相杀周围感情情报的音
波，才能让幼时能力远强于现今的心音勉强过上
正常的生活，不被周围的感情所压垮。不断进行
研究，归根结底也是为了治疗心音的这种特殊能

力。当日目击到杀害现场的夕神检察官立刻想到
这是出于误解的惨剧，于是将目击证人PONCO分
解后装在器材箱里，从休息室的垃圾通道丢弃，
同时抱着心音逃离了现场。

成步堂虽然万般不愿承认这样的真相，但心
音已经决定无论如何要自己面对，不再逃避。她
向裁判长申请进行证言，准备说出自己回想起的
一切后，认罪服法，接受制裁。

举证

では、提示してください。被告人のキオク
とムジュンする证据品を！

解答：举证“凶器の日本刀”

ココネちゃんの記憶のムジュンが示す可能
性とは？

解答：选择“被告人が使ったのは別の刃
物”

事件現場にあった可能性のある、日本刀以
外の刃物は……これです！

解答：举证“凶器のナイフ”

工具を并べ替えて浮かび上がる絵とは、
いったい何なのだッ！

解答：举证“ココロにあるロボット”

结论

在心音的证言中，她回忆起了刺杀
的举动，还有“鲜血通过刀柄，传递至指
间的温度”。但作为凶器的日本刀，染血
的部分只有刀刃，刀柄上一点血也没有。
如果刺下去的行动本身属实，那么心音当
时手持的或许是其他的刀具。成步堂主张
那是宇宙开发中心所有技术成员都分配有
的工具箱中的匕首，不过立刻遭到御剑反
驳，根据当时现场工具箱的照片来看，惟
独没有的工具就是匕首。但是成步堂却从
工具上凌乱的花纹中看出了门路。经过重
新排列后，花纹组成了残缺的大河原宇宙
开发中心的专有标志“GYAXA”，而残缺
的部分正是匕首上的花纹。这正是原本工
具箱中的匕首被心音拿走的证据。也许心
音的确是刺伤了母亲真理，但夺去真理性
命的凶器终究是日本刀，而不是那把小小
的匕首。心音适才自白的回忆，其实并非
真理殒命时刻的情景。

但御剑当然也不是省油的灯。既然成步堂的
推论于情于理，那么就主张凶器为匕首好了。真
理的死因为心脏被刺瞬间休克死，凶器无论是日
本刀还是匕首都无大碍，日本刀也可以看作涂
上血迹后的伪装工作。刺杀完成后，心音将匕首藏
在怀中，然后跟着随后到来的夕神检察官一起离
开了现场。这个事件中最为重要的一点，在于案
发当时现场只有心音和真理两人，而心音有着刺
伤了某人的记忆。如果在现场没有第三人，那么心
音的嫌疑就绝对无法消除。

思考路线

ナイフを持ち去ったと考えられる人物は……？

解答：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

《顔認証機能》をごまかしたんだ！じゃあ、その方法とは……？

选择：“自分の顔を隠す”

犯人は顔を隠した上で、何をして自分の存
在を消したのかッ

解答：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

では、被害者になりますために何が使わ
れたのだろうか？

选择：“被害者のジャケット”

だとすると、ココネちゃんが刺した相手と
いうのは……

选择：“真犯人”

结论

成步堂假设出了这样一种可能性：以心
音不是真凶作为大前提思考的话，匕首既然在
现场找不到，那么必然是在场的第三人带走了。
但是PONCO的证言中现场只有心音和真
理。如果想要瞒过PONCO的认知机能，这个
人必然是遮住了自己的脸（遮断“面部认证机
能”），然后穿上真理的外套，利用外套上的
标签，使得PONCO将自己误认为真理（误导
“认识标签机能”），并且当时已经杀掉了真
正的真理，停止了她的心跳（遮断“心音检知
机能”）。也就是说PONCO在下午2点来到
现场时，真理已经死去，而心音当时刺伤的对
象，就是扮作真理的真正凶手！

听着成步堂的推论，心音凭借自己的力量
击破了黑色“心锁”，彻底回想起来当天发生
的一切。她拿着画好的涂鸦去找母亲，打开门却
看见母亲倒在窗边，心口插着日本刀，脸被手帕
蒙住。旁边戴着能面的男人冲她扑来，慌乱之中
她拿起身边的匕首，第一刀划破了外套，第二刀刺
中了男人的手部。之后她被一脚踢飞，失去了意
识。当她醒来之后，母亲仍旧一动不动。为了治
好母亲，她才拜托PONCO将母亲运到了手术台。

举证

2小时前到现场を訪れた人物を探し出せるよ
うな证据品が……

解答：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

持ち去られたはずのジャケットが現場で見
つかった理由は……

解答：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

犯人に、ジャケットを戻すチャンスがあっ
たとすれば……

解答：第2句证言感情中的绿色“喜悦”

结论

调查监视摄像机拍下的影像后，发现2点附近有一名男子穿着真理的外套在走廊上行动。外套上有被划破的痕迹，男子的手上也有伤口，证明心音的记忆确凿无疑。若是下午2点PONCO前去充电时真理已经死亡，那么真凶必然是在2点之前进入了现场，杀害真理后在其脸上盖上手帕，然后穿上真理的外套离去，让自己被PONCO误认为真理，就能隐瞒真理的真正死亡时间。

但是现场搜查中，真理的外套却遗留在现场。要消解这个矛盾，只有犯人后来再次回到了现场这一可能性。而根据监视摄像机的影像记录，之后来到现场的只有夕神检察官和尸体的第一发现者集团，而当第一发现者们看到尸体的时候，外套就已经在现场了。这样一来，能够放回外套的时机必定只有发现尸体的时候。一般人在看见尸体的瞬间注意力都会被吸引过去，要放下外套并不是一件难事。成步堂主张，杀害真理的真凶必然就在第一发现者集团中！

御剑立刻派人去调查当时的三名第一发现者，并承认成步堂的主张和心音的记忆符合情理，有值得调查的价值。成步堂终于成功证明了心音与夕神检察官两边的清白。而关于真凶，夕神也有着自己的头绪。

当年对HAT-1号火箭进行破坏工作的国际间谍，出身外貌一切不明，外号为“亡灵”。夕神检察官与警察当时一直在追捕他，终于奇迹般地弄到了一卷录有他声音的录音带。由于录音带过于劣化，无法进行声纹鉴定，于是夕神检察官找到能够从声音中读取感情希月真理教授，拜托她对录音带中的声音进行心理分析。分析的结果与录音一直都由夕神放在老鹰身上保管，其他人根本毫不知情。夕神在狱中通过地下渠道放出消息，甚至愿意作为检察官站上法庭，都是为了吸引“亡灵”来抢夺这份资料。而分析的结果表明，“亡灵”是一个几乎没有任何感情的人。他必然与这一连串的事件都有着深深关联。

然而就在裁判长即将对心音下达无罪判决之际，王泥喜却突然出现阻挠。他说这个案件还不能就此结束。

然而就在裁判长即将对心音下达无罪判决之际，王泥喜却突然出现阻挠。他说这个案件还不能就此结束。



法庭11月11日(2)

同日 某时刻

地方裁判所 第4法庭

虽然7年前的事件已经真相大白，但王泥喜认为心音还有可能是现在这起案件中，杀害葵的真凶。征得辉夜的同意后，法庭继续开始审理现在的葵大地杀害事件。

在这起事件中，真凶潜入第1休息室，用与7年前同型的匕首刺杀了从参观区域返回的葵。紧接着逃入参观区域，等大河原站长调换回两个区域时，再从参观区域经由第2休息室逃出。王泥喜告发心音为真凶。

寻问

～王泥喜法介の告发～

裁判長、被告人は……

もう1つの逃走ルートは……

解答：选择“もちろんある”

犯人が逃げ込んだ場所はどこ？

解答：「参观区域」が正解。

第2ラウンジ以外の逃走先とは？

解答：「开发中心」が正解。

犯人が、中央棟の外壁に飛びつくために利用したものは？

解答：举证“避難ハンゴ”

结论

当王泥喜与心音一起搜查杀人事件现场时，一旦遇到跟事件相关的证据，王泥喜的腕轮都会对心音起反应。他开始怀疑心音是否跟这起事件相关，一直无法集中精神。因此在出庭前故意蒙上自己的右眼，阻止自己进行“看破”。案发当日，第2休息室的摄像头只拍到了心音从参观区域回到第2休息室的影像，而这条逃脱路线是昨天成步堂亲自证明的唯一的逃脱路线。再加上掉落在参观区域，附着心音指纹的打火机作为决定性证据，即使王泥喜一万个不愿意，也只得告发心音。但他内心其实希望成步堂能够攻破他的主张，还心音一个清白。

真凶必然进入了参观区域，但是回到第2休息室的只有心音，说明参观区域到第2休息室之间必然存在其余的逃脱路线。成步堂回想起之前搜查第2发射台通路时入口附近的树叶，做出假设：当两个区域在调换途中时，通道的安全门背后就是开发中心外部。案发当日，辉夜曾利用自己研究室4F的逃生梯逃离。而真凶就是计划到这一点，看准区域调换途中与逃生梯重合的瞬间，跳出安全门抓住了梯子离开（树叶在此时进入通道内）。

御剑指出，移动中的参观区域通道安全门距离中央栋约6米，离地高度约15米，不仅需要助跑跳跃，还要掐好一瞬间的重合时间跳出，抓住逃生梯，一般人的精神根本抵御不了这种恐怖。更何况明明有从第2休息室离开的安全路线，大不了躲在参观区域等骚动结束后混在人群里离开就好，完全没有冒死挑战的必要。因此成步堂所提示的路线简直是无法实施的天方夜谭。

谜题

第2のルートが使われた可能性をこの証拠品が示してくれます！

「葵大地の死」の証拠品

“亡灵”と言われる正体不明のスパイ。その正体は……！

解答：举证“番叟三”

结论

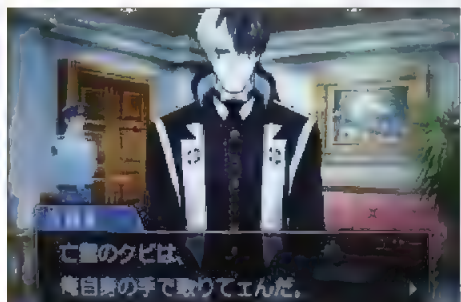
成步堂忽然想到，其实有一个人敢于甘冒奇险实施这个逃离路线，而且也拥有卓越的身体能力。这个人就是身为国际间谍，却几乎没有任何感情的“亡灵”。没有恐怖感的话，对他来说这条路线，只不过是一条比通过第2休息室更短，更不引人注意的逃脱路线。这起事件与7年前的事件共通点不少，再加上大河原站长的证言，毫无疑问两起案件的真凶都是“亡灵”。

整个事件的进展都在“亡灵”的掌握之中。用中央栋2F的炸弹使得中央升降机无法通行，好让在场负责避难诱导的刑警疏散工作人员进行避难。而且他也确信警方会放下研究室的逃生梯进行逃生，如此一来才能顺利完成自己的逃生计划。辉夜使用研究室的逃生梯避难，则是听取了负责4F避难诱导的番刑警的意见。那么“亡灵”的真实身份，必然是劝诱辉夜使用逃生梯的番叟三。

同日 午后5时21分

地方裁判所 被告人第5控入室

为了传唤番叟三，法庭暂时休庭。王泥喜与心音消除了芥蒂。辉夜投降并解放了人质，稍稍对现在的法律界有了一些改观。卸下一戴7年的手铐，获得无罪的夕神检察官向御剑申请，接下来的法庭希望由他出场。王泥喜也取下了蒙住右眼的绷带和披在身上的外套，换回身为律师的装扮，跟成步堂一同站在了辩护席上。辩护方和检控方将要证明心音的无罪，并亲手将“亡灵”送进监狱。



同日 午后5时27分

地方裁判所 第4法庭

番叢三到庭，将为自己的身分进行证言。

尋問

～正義の申し子～

キミたちの尻理屈で悪人にもなってもらっては困るではないか!

↓

そりゃ、そうだけど……何について聞こう?

↓

ライター から出た指紋は、右手の親指、人差し指、中指の3つだっ!

举证: 对第3句证言出示证据“カグヤの証言書”

结论

番叢三证言作为决定性证据的打火机上，附着了心音右手拇指、食指和中指的指紋。但是辉夜证言她看到的凶手是左手拿着打火机，而打火机上并没有出现左手的指紋。番立刻主张辉夜看到的，是从第1休息室中的壁镜反射出来的镜像。因为辉夜看到的打火机上的地球花纹，是只有单面才有的花纹，如果是左手持打火机，那么这个花纹必然会被手遮住。

看破

特征: 左手拇指在动

地球のかざりは、

↓

物品调查界面下，调查地球花纹

↓

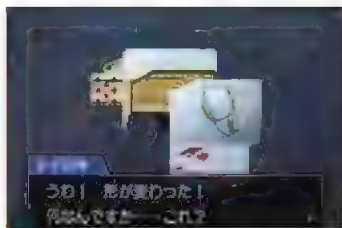
この証拠品に、間違いがあるとしたら何だろう?

解答: 选择“指紋の持ち主”

结论

获得夕神检察官的首肯后，王泥喜使用“看破”发现番在提到“地球花纹”时左手拇指有不自然的举动，提出对打火机进行检查。按下地球花纹部分后，打火机竟然变形成为了一把手枪！番辩解他并不知道这个机关，不过附着有心音指紋的打火机其实是手枪的话，恰好也证明了她是现场对大河原站长进行过枪击的犯人，更是杀人爆破案件的真凶。

栽赃心音的证据是番带来的打火机上的指紋，而对比的指紋资料也是番准备的，既然指紋检测与资料上的一致，成步堂开始怀疑资料本身的正确性。经过再检验的结果，打火机上的指紋并非心音的，而是被害人葵大地的。夕神检察官主张，番在采取葵的指紋时，故意用血痕将其指紋附着在打火机上。这一系列的捏造证据，都是为了将所有人的注意力从幕后黑手“亡灵”身上引开。



番叢三在走投无路之际，道出自己的真实身分，其实是一直在追查“亡灵”的秘密搜查官。因为亲人被“亡灵”当作人质，因此在案件中不得不协助“亡灵”逃走。他自白一切都是听从“亡灵”的指示，而自己也不知道“亡灵”的真面目。在没有决定性证据证明番叢三的就是“亡灵”的情况下，他的罪名只有“捏造证据”而已，跟爆破和杀人比起来可轻得多。回想起一年来番为自己做出的帮助，夕神检察官也开始认为他并非“亡灵”，选择相信了他，番也对此表示感激。

但是番虽然表现出了真相大白的喜悦和感激，但在心音听来，他的声音一点感情也没有。她要求番立刻接受心灵观测，而夕神检察官也立刻同意。原来他刚才表示出的对番的信任之辞，全都是他最擅长的“心理操作”，目的就是让心音发现原本应该存在的感情却并不存在的情况。

但是在心灵观测下，番仍然表现出了感情。夕神检察官回想起分析报告上说的只是“‘几乎’没有感情”，因此能够完全不表现出感情的话，证明他可以自由控制感情。心音要求他以证言接受现场的心灵观测。

心灵观测

月の石欲しさに人殺しをするヤツと一緒にするな!

↓

じゃあ、番刑事がつきの石に恐怖を、感じていた理由って何だろう?

解答: 选择“正体がばれること”

结论

虽然番可以操纵自己的所有感情，但唯独在提到“月之石”的时候，他无法抹去自己的“恐惧”。对于国际间谍“亡灵”来说，最害怕的就是自己的身分被看穿，然后被杀死。成步堂推测，“月之石”上一定有着跟“亡灵”的真实身分有所关联的证据。裁判长相信了心音的心理学结论，要求番证言他对“月之石”感到恐惧的理由。

尋問

～月の石の恐怖～

ところが“亡灵”には、月の石に恐怖を感じる理由など何もないだろう!

↓

犯人は、どうやってつきの石を消し去ったというのですか!

解答: 举证“《みらい》のカプセル”

结论

7年前，“亡灵”曾被心音的反击刺伤，成步堂推测是他的血沾上了“月之石”，如果被调查血迹，那么身分就会瞬间暴露，才不得已带走了月之石。然而从7年前的监视影像中可以得知，“亡灵”因为顾虑到安检的严重程度，在离开现场时并没有携带“月之石”，因此可以认为他将“月之石”藏在了现场。但是夕神检察官提到这7年来已经彻底搜查了事件相关的所有场所，根本没有任何“月之石”痕迹。

“月之石”既没有被带走，在现场也找不到，成步堂推测应该是被藏在了“未来号”的容器中。由于“亡灵”原本就对“HAT 1号”进行了破坏工作，按照计划来说，“月之石”应该跟着“未来号”，与“HAT-1号”一起消失在宇宙中。但由于星辰太阳他们的努力，创造了“HAT-1号的奇迹”，使得“未来号”的容器时隔7年能够返回地球。“亡灵”杀害葵的原因也是为了抢夺他手上的容器，但由于葵的拼死抵抗和大河原站长及时赶到，“亡灵”只能赶紧逃走，根本没有时间去回收容器。那么只要调查对比回到地球的“月之石”上的血迹，就能证明“亡灵”的真实身分了。

此时御剑赶到现场，带来了一个恐怖的消息：经过调查，7年前的三名尸体第一发现者都长得与番叢三不同，但真正的番叢三已经在一年前死了。因此站在此处的番叢三，毫无疑问是冒牌货。

神秘人见自己已经不能作为番叢三进行活动，于是爽快地展现出了自己能够化装为任何人的绝艺。他始终主张自己是潜入搜查官，因此无论面部、记忆、性格、信条、内心和感情都能够变换自在，还趁着心音一瞬的惊讶，夺得“亡灵”的心理分析资料并将其销毁。

更为糟糕的是，成步堂忽然想起，“未来号”的容器，已经在之前的法庭爆破案中被炸毁。这也是“亡灵”引发那起爆破案的真正目的。如此一来，世上再没有任何物证可以证明眼前这个神秘人，就是国际间谍“亡灵”。

“亡灵”の正体を明かす、証拠品とは?

解答: 举证“ねつゾウくん爆弾”

爆発後の写真に写っている重要なものとは?

指証: 指紋标识“7-k”の黒髪相同断片。

结论

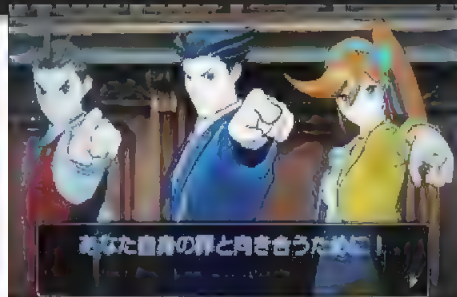
在法庭爆炸使用的炸弹的碎片整理中，豁然有一块跟“月之石”纹路极其相似的碎片，很可能就是“月之石”爆炸后残留的碎片。经过鉴定对比后，证明了这块碎片上的确有着眼前神秘人所留下的血迹。

但是神秘人辩解道,即使外观完全相同,也不能证明这块碎片100%就是“月之石”,而血迹是自己几年前在法庭上跌倒摔伤时留下的。他主张如果想要证明这块碎片是7年前的“月之石”的碎片,那么就必须与“7年前月之石的成分”进行对比。可惜“月之石”已经不复存在,也没有留下任何成分资料,因此根本没有确认这块染上自己血迹的碎片,就是7年前的“月之石”的方法。

月の石が、失われていないことを示す証拠品は……!

结论

但是神秘人并没有料到,希月真理曾经将“月之石”的碎片制作成耳环送给心音。只要将碎片的成分与心音的耳环进行对比,就能立刻水落石出。这也是被杀害的真理时隔7年传承给心音的,惟一能将“亡灵”逼上绝路的证据!



12月20日 午后9时12分

地方裁判所 被告人第5控室

“亡灵”服法,心音获得了无罪判决。通过这次案件,司法界也向着光明迈出了一步。不久之后,随着HAT-03火箭升空,星成带着葵的心愿,再次来到了宇宙。大家都在向着新的“未来”前进。

猜谜 逆转推理

“猜谜 逆转推理(クイズ 逆转推理)”共四个章节,分别是序章、前篇、中篇和后篇。序章可以体验5个小谜题,后面的三篇则需要各自付费150日元进行购买。流程章节循序渐进,而玩过的谜题可以随时调出来重新体验。全部完成后,可以获得成步堂龙一大学时代的服装。由于谜题数量众多,因此就不给出谜面翻译,只记录谜题的标题、所在位置、提示以及答案。其中答案部分将放在全文的最后,实在推理不出来的玩家可以前去查看。

注意在中途退出游戏的时候,一定要按下START键进行存档。

序章

谜题	地点
寻找犯人(犯人的证明)	事务所右侧文件柜
注意资产家的死因	
目击者	事务所左下角的意大利面
注意三人的淋湿情况,以及背后垃圾箱	
自拍天才(自分撮りの天才)	右侧沙发上的红色夹克
注意浴衣领子的穿法	
消失的弹孔(消えた弾痕)	左侧沙发背后的包裹
注意血迹的位置	
矢田吹拉面铺的酱油鸡蛋(やたぶき屋の味玉)	奖杯上方的帽子
1100 1000再除以2	

前篇(上)

谜题	地点
消失的犯人(消えた犯人)	“不开之间”的大门
注意手部的捆绑方式	
钥匙在哪里(カギのありか)	中央的桌子

谜题	地点
提示	
钥匙的英文是“KEY”,把“KEY”从提示中去掉	右侧沙发椅
无法吹走的疑惑(吹き飛ばせない疑惑)	
事件发生时,电脑应该正在旋转	
我与你之间(ボクとキミの間)	左侧沙发椅
字母表顺序中“K”与“O”中间的字母	
照片中的你(写真の中のキミ)	右侧狐狸像
照片没有作假的话,没有黑痣和有伤口的人必须除外	
圣诞礼物(クリスマスプレゼント)	左侧狐狸像
注意圣诞树的装饰	
消失的足迹(消えた足跡)	“不开之间”大门上方狐狸装饰
沙滩上的游泳圈是哪里来的	
无凶器杀人(凶器なき杀人)	吊灯
原本应该是硬的,现在却发生变化的东西	
甜蜜杀意(甘い杀意)	屏风
注意两手的区别	
凶器在哪里(凶器はどこへいった)	左侧墙上的长枪
注意最后的描述是“犯人将凶器插在被害人身上逃走”	
静物画证据(静物画は語る)	右侧墙上的画
注意画家的作画顺序与时间	
玻璃碎片(ガラスの破片)	右侧奖杯
注意玻璃工艺品破碎的时间以及理由	

前篇(下)

谜题	地点
提示	
寻宝(宝探し)	火箭
藏头文	
足球选手杀人事件(サッカー選手杀人事件)	火箭前的电子屏幕
注意“B”的写法与颜色	
摩天轮杀人(观览車の杀人)	电子屏幕左侧围栏
有人说出了其本不应该知道的情报	
太过明显的凶器(見えすぎている凶器)	电子屏幕右侧围栏
注意工房附近的奇怪痕迹	
嫌疑人的证言(容疑者たちは語る)	火箭右侧助推火箭顶端
注意被害人的上下班时间和接送时间	
转播杀人(中継杀人)	火箭左侧助推火箭顶端
“十五夜”指的是“中秋”	
机智的盗贼(スリの机転)	左侧橱窗中的外套
注意赃物是在信封中的	
时间改窜(時刻のごまかし)	左侧橱窗中的宇航服
将“8”变成“6”的方法	
四字成语(四字熟語)	左侧橱窗中右侧的照片
注意纸上的人像的意义	
不在场电话(現場不在電話)	左侧橱窗中左侧的照片
注意打电话的环境	
早安的价格(おはようの値段)	右侧行星立体影像
注意“4951”中的“9”与其他“9”的区别	
在动物园(動物園にて)	右上方的宇宙船
注意观看方向	
杀人女演员(杀人女优)	火箭前的电子屏幕(全问答答后出现)
注意镜中看到的“明美”字样原本应该是怎样	

中篇(上)

谜题	地点
提示	
花心的借口(浮気の言い訳)	天花板上的无重力训练器具
注意他的双亲都是独生子女	
犯人是儿子?(犯人は息子?)	中央左侧的椅子
注意弟弟是盲人	
试毒(毒味)	中央右侧的椅子
注意被害人在第二次喝冰咖啡后才死亡的	
预知梦(予知夢)	左侧桌上的立体影像
要在桌上的一堆东西中,特定指出一件东西来告知答案的理由	
习惯(クセ)	左侧桌子抽屉里的遥控器
进餐时沾上毒的部分应该是手	
第一发现者(第一発見者)	右侧桌上的装置
电话中他说过发现了“尸体”	
秘密号码(ヒミツの番号)	左侧指纹认证装置
投币式公用电话只有接通了才会吞钱	
消失的答案纸(消えた答案用紙)	靠左的胶囊仓
注意玻璃究竟是从哪一侧被破坏的	
跳楼的男人(飛び降りた男)	靠右的胶囊仓
注意警察说出了他原本不应该知道的情报	
分级的证言(食い違いう証言)	镜子
注意思考即使变装也绝对无法改变的部分	
犯人测试(犯人テスト)	右侧的门
考虑一下30道对错题正常回答情况下的正确率	
雨夜杀人(ある雨夜の杀人)	镜子右上方的绿灯
注意其中一人与其他三人的不同之处	



中篇(下)

谜题	地点
死亡直播(死の生放送)	天花板上“学园祭”招牌
口吐白沫的画面如果被看到, 怎么可能不被察觉	
古董品的价值(骨董品の価値)	往里面一些“模拟裁判开催”的横幅
某个名词从古董诞生的时间来看很奇怪	
温暖的关系(温かい关系)	左侧“检事喫茶”的招牌
注意现场有两杯咖啡, 以及被害人的死状	
大炮之中(大炮の中には)	左侧“天秤食堂”的招牌
注意发射按钮上没有检测出指纹, 以及考虑现场是马戏团	
犯人的失误(犯人のミス)	“天秤食堂”招牌上方深蓝色气球
注意原本应该沾上, 却没有沾上的指纹	
凳脚的谎言(下手なウソ)	“天秤食堂”招牌上方天蓝色气球
犯人说出了他原本不该知道的情报	
方位记号之谜(方位記号の謎)	中央“LIVE”的招牌
地图上“东”和“北”上划了x, 找找剩下的部分的共通点	
5个无人岛(5つの無人島)	右侧放有奖杯的玻璃柜
模拟一下实际的行动就明白了	
想获救就选择吧(助かりたいなら選べ)	右侧“应接室”的牌子
黑白瓶子的内容是矛盾的, 其中必然有一瓶是真的	
祝贺康复(快気祝いにて)	右侧“美术部展”的招牌
注意被害人的受伤状况	
消失的大盘子(消えた大皿)	右侧“罪のカレー”的招牌
注意盘子是直径纵横1米的圆形	
看不见的犯人(見えない犯人)	走廊左侧与“LIVE”招牌相对的鞋箱
注意房间中有盲人绝对无法使用的物品	
把树藏在森林里(木を隠すなら森に)	裁判长席的椅子(全问解答后出现)
注意场景中有一处极为不自然的变化	

后篇(上)

谜题	地点
看不见的死亡留言(見えざるダイイングメッセージ)	右下角的糕点丸子
注意留言不一定只能靠写	
凶器知道犯人(凶器は犯人を知っている)	右侧的妖怪伞
注意凶器球棍与普通球棍的区别	
矛盾之死(へそ曲がりの死)	右侧小推车上猫的脑袋
注意案发现场是高温的桑拿室	
毒涂在哪里?(毒はどこから?)	右侧小推车上招牌
注意毒田吃蛋糕的方式	
孤岛事件(孤島の事件)	右侧商店的蜘蛛招牌
案件说明里, 只有一人没有被提到是否有被拍摄在监控影像中	
迷茫的记号(迷いの記号)	右侧商店旁吊着的很高的灯笼
相信大部分国内玩家不太熟悉, 不过这是日本地图里关于农田的记号	
父亲的心情(亲の気持ち)	“九尾村”的巨大招牌
注意观察地面血迹的延伸痕迹	
杀人预告(殺人予告)	“九尾村”巨大招牌右侧的小灯笼
注意观察信封上奇怪的痕迹	
绞杀魔的凶器(絞殺魔の凶器)	“九尾村”巨大招牌上的狐狸
凶器不一定是手持物品, 考虑一下犯人的性别	
遗书	“九尾村”巨大招牌左侧的弯曲箭头
注意观察纸张的四角缺失之处	
奈落深渊(奈落の底)	左侧店铺前的妖怪雕像
考虑为什么被害人没有发现笔里没了墨水	
古文书之谜(古文書の謎)	左侧九尾雕像
说明文里有几个词汇很奇怪	

后篇(下)

谜题	地点
不自然的自杀(不自然な自殺)	右下角的摄影用木板
场景中并没有看到上吊自杀所必须的某个道具	
为什么知道(なぜわかった?)	入口招牌“GYAXA”的部分
除了用眼睛以外, 还有其他确认犯人的方法	
矛盾的照片(ムジユンした写真)	入口招牌“SPACE CENTER”的部分
犯人知道原本不应该知道的情报	
证据照片的谎言(証拠写真のウソ)	入口的右侧受付窗口
B2F已经是大楼的最下层了	
幸福的婚姻生活?(幸せな結婚生活?)	入口的左侧受付窗口
注意问题是“现在”是夫妻的一组	
证言的人是(証言したのは)	受付窗口上方的红色告示牌
注意证言的内容是“没有任何被害人以外的学生通过走廊”	
伪装工作	中央右侧黄色旗帜
只有一处地面没有被雨水淋湿	
子弹在哪里(銃弾はどこに?)	中央左侧黄色旗帜
只有一个人偶与众不同	
死棋(チェックメイト)	旗帜附近的椰树
注意观察棋盘上的血迹形状	
自导自演绑架事件(自作自演誘拐事件)	中央右侧黄色旗帜的正下方
注意观察信件和信封的大小对比	
移动的尸体(移動した死体)	中央左侧黄色旗帜正下方的蓝色招牌
被石头压住5年的单应该是什么样子?	
犯人是怪兽(犯人はモンスター)	左侧火箭的喷射口
注意被害人的伤痕和身高	
最后的留言(最後の伝言)	左侧白色饮水机(全问解答后出现)
注意被害人的真正死因, 以及手指的位置	

DLC
特别案件

在特典选项中进入商店, 在9月12日之前, 可以以半价400日元购买DLC特别案件“特别篇·逆转的归还”。之后可以在标题菜单下直接选择游戏。这个案件是成步堂取回律师徽章后接手的第一个案子, 长度完全不亚于正篇的完整案件长度。以下放出等同于正篇内容的完整剧情攻略。

特别篇

逆转归来

第1回

7月20日 午后12时37分

成步堂なんでも事務所

对话 “依赖内容について”、“成步堂に依頼する理由”

移动 荒船水族馆

成步堂通过司法考试, 取回了律师徽章。此时传出荒船水族馆(模仿海贼船主题建造)的馆长荒船良治被害的消息, 同馆的员工羽美野翔子前来委托成步堂, 为她被冠上杀人罪的朋友做无罪辩护。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

同日 某时刻

荒船水族馆・シャチ用プール

对话 “シャチのエール”、“事件について”、“エールが疑われた理由”

解答: 选择“弁護をする”

調査

调查虎鲸

调查巨大章鱼

转换至能看到鲨鱼大炮的视点, 调查右侧木箱, 进入局部画面。

局部画面下, 调查尸体白线。

移动 トンネル水槽

被指控为嫌疑人的, 竟然是水族馆内上演海贼秀时的虎鲸“荒船艾尔(エール)”。警方指控艾尔在海贼秀的练习中暴起, 将荒船馆长拖入20米深的虎鲸水池中, 以撞击方式杀害。案发现场除了艾尔与被害人外没有其他人, 也没有找到

其他凶器。警方认为该事件性质属于管理上的疏忽, 因此不必展开法庭裁判, 直接将虎鲸艾尔处刑。而成步堂认为应该彻底搜查现场, 找出他杀案件的可能性, 以辩护的方式救下艾尔。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

对话 “シャチの犯行を示す物”

移动 生物实验室

来到水槽通道, 众人在担当本案的番刑警处看到了艾尔在监控影像中拼命撞击岩石的姿态, 决定去生物试验室找负责管理监控影像的人谈话。

同日 某时刻

荒船水族馆・生物实验室

对话 “浦鳥について”、“水族館にいる理由”

移动 トンネル水槽

在实验室遇到了另一位客人浦鸟丽华。她能进入已经因搜查而闭馆的水族馆, 必然有着秘密。可惜成步堂的勾玉忽然用尽了灵力, 无法解开对方的心锁。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

对话 “育也について”、“事件について”、“ライフルについて”

回到水槽通道处遇到了饲养员伊家育也。向他打听事件的情报后, 他拜托成步堂前往虎鲸水池, 寻找一位之前帮他寻找企鹅“步枪(ライフル)”的女子高中生。

同日 某时刻

荒船水族館・シャチ用プール

对话 “春美について”、“ココネとの出会い”、“ライフルについて”

对话 “エールのエサ”、“シャチとペンギン”

在这里遇到的女子高中生，竟然是绫里春美！她因为修学旅行来到此处，不料却被卷入了这起事件中。趁此机会，成步堂补充了勾玉上的灵力。春美离去后，翔子说她今早曾在员工专用通道中见过春美，令众人感到有些疑惑。另外原本早上应该由荒船馆长喂食过艾尔竟然表示肚子很饿，这也有些奇怪。

同日 某时刻

荒船水族館・トンネル水槽

对话 “春美と育也の関係”

心探

事件発生前、春美が居た場所は？

指疑：指向“从业人员专用通路”

↓
魚のニオイがすることを証明してくれたヤツがいるからね。

解答：举证“ライフル”

↓
隠し事とこの証拠品、何か関係あるんじゃないかな？

解答：举证“カレンダー”

对话 “春美と育也の関係”、“ヒミツにしていた理由”

移动 生物实验室

原来春美在参观的时候迷路，进入了员工专用通道，在厨房遇到了育也。当时是早上10点10分，他正看着自己手里写有预定的企鹅月历，内容是“早上7点与馆长在虎鲸水槽见面”。两人不小心打翻了厨房的鱼，混乱之中错拿了对方持有的企鹅月历。而育也似乎不太希望别人知道他当时在厨房的事，因此拜托春美保密。

同日 某时刻

荒船水族館・生物实验室

心探

あなたが事件のことを知っている可能性を示す証拠があります。

解答：选择“監視カメラの映像”

↓
浦鳥さんはただのお客さんじゃない。あなたの正体は……！

解答：选择“殺人事件の目撃者”

对话 “水族館にいる理由”、“ノンフィクション作家”、“シャチの凶暴性”

浦鸟小姐果然就是杀人事件的目击者。这位记录文学作家称自己看到了艾尔抢下作海贼秀打扮的被害人的海贼船长帽，然后咬住它的身体将其杀害的瞬间。

同日 某时刻

荒船水族館・シャチ用プール

調査

调查木箱被打翻的地方，进入局部画面。

↓
局部画面下，调查黄色圆圈脚印记号、海贼人偶、染血的金币。

↓
强制退回外部画面，转换至能看到虎鲸背后的视点，调查左侧的水池梯，进入局部画面。

↓
局部画面下，调查池底闪光处。

↓
300枚の金貨が凶器になる方法ならあるんだ。それは……

再次搜查现场后，发现一枚掉在水池边上的染血金币，以及大量掉落在水池底部的金币。根据翔子的说法，这里共300枚金币。成步堂推断若是将这重达3kg的金币装进袋子里，就能成为凶杀用的“钝器”。而艾尔无法前往的水池边上有一枚染血金币，就证明了存在这种可能性。

同日 某时刻

荒船水族館・生物实验室

举证 “血痕つきの金貨”

向检察院汇报的结果，夕神检察官表示对这起事件很感兴趣，要正式将艾尔作为凶手起诉。成步堂与心音终于得到了站上法庭，救助艾尔的机会。

法庭1日目(1)

7月21日 午前9時21分

地方裁判所 被告人第3控え室

以虎鲸为被告人，前所未闻的法庭审理即将开始。

同日 午前9時30分

地方裁判所 第4法庭

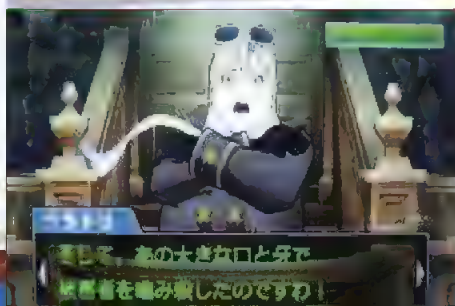
正如成步堂与心音前日所得知的情报一样，夕神检察官指控虎鲸艾尔忽然暴起，将被害人荒船馆长拖入水池中咬杀。而凶案的目击者浦鸟丽华小姐此时要证言她所看到的杀害瞬间。

尋問

～杀害の瞬間～

そして、あの大きな口と牙で、被害人を噛み殺したのですわ！

举证：对第3句证言出示证物“荒船 良治の解剖記録”



結論

根据解剖记录，荒船馆长的死因是脑挫伤，不可能是被艾尔咬杀的。但是检控方却出示了艾尔在水池中咬住馆长的影像，以及尸体服装左腹部被虎鲸咬过的痕迹，主张浦鸟小姐看到的景象是艾尔在杀害被害人后，咬着其尸身四处游动的样子。在夕神检察官的提示下，浦鸟小姐也回想起，真正的凶杀瞬间，应该是艾尔对馆长进行的撞击。虽然她当时因为被岩石挡住，没有看到馆长被攻击的样子，但随后漂浮而上的馆长尸体，以及艾尔当时的动作，都让她回想起了1年前同样的虎鲸艾尔杀人事件。艾尔在那场表演中杀死了自己的训练师，方法同样是撞击和咬杀。

心探

“見たもの”と“聞いたもの”

突発を見た時はまだ冷静でしたが……

証言変化

↓
海賊帽と被害人が浮かぶのを見て叫びましたの！

浦鳥さんが見た“血”を流したのって……！

解答：举证“荒船 エル”

結論

浦鸟小姐证言艾尔与1年前采取的行动完全相同，一边唱着歌一边进行撞击。现场还出现了撞击时产生的大量血液。但是浦鸟小姐也证言道艾尔如海贼秀的流程般戴上海贼帽后，血液就变得稀薄了。成步堂推测流出血液的不是被害人，而是后来被帽子遮住伤口的艾尔。浦鸟小姐也认同了这一推论。

解答

ぼくの推理が正しければ、被害人が杀害されたのは……

解答：选择“浦鳥の目撃より前”

↓
10時10分より前の情報が得られる証拠品を探すんだ！

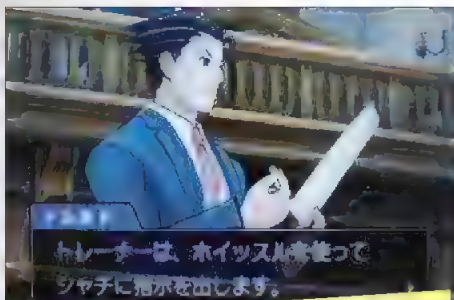
解答：举证“監視カメラの映像”

この映像には……！

↓
………

映像に映っているべき重大なものとは何なのですか？

解答：举证“死体の写真”



“人間”の犯行である可能性を示す証拠品とは?

解答: 挙証“血痕つきの金貨”

↓
被告人の行動は、事件にどのような影響を与えたのですか?

解答: 被告人は被害者を殺害した

↓
シャチを操る方法ならあります この道具を使えば……!

解答: シャチを操る方法ならあります

结论

为了反驳夕神迅关于“内出血身亡”的说法，成步堂推测被害人在被浦岛小姐目击的10点10分前就已经死亡，并要求查看10点开始监控后，10分钟内的所有影像。10分钟的影像中，除了浦岛小姐目击的情形外，什么都没有发生。但这反而非常奇怪，因为就连被害人进入水池的情形都没有拍到！这证明被害人在影像开始拍摄前就进入了水池，待在水底的时间长达10分钟以上，这不是活人能够办到的事。因此成步堂确信，被害人在10点之前就已经死亡。

根据现场散落在被害人周边的金币，以及其中只有一枚染血的情况，成步堂主张被害人是在水池边上被其他人杀害。真凶将300枚金币放在袋子里制成钝器对被害人痛下杀手，犯案后将被害人投入水池，然后将装有金币的袋子带走，为的就是嫁祸给艾尔。艾尔在水池中奇妙的行动，也很有可能是真凶利用训练用鲸笛，在指挥艾尔完成海贼秀的动作，以此来吸引目击者的注意。

但是夕神立刻作为证据提出了成步堂原本认为被真凶带走的金币袋子。袋子在水池边上被找到，底部与金币上的血迹同样都是出自被害人。夕神虽然认同成步堂作出的“被害人在进入水池前已经死亡”的推论，但主张是艾尔利用被害人的行动将其杀死，并传唤饲养员伊冢育也出庭作证。

疑问

～シャチが人を操った～

午前10時10分頃、オレはスタノフルームに居たんすけど

挙証: 対第1句証言出示証拠“カレント

结论

育也证言他在10点10分听到巨大的声响，于2楼的员工工作室，看到了数十kg被堆放好的货物散乱倒塌、金币四散的样子。夕神检察官认为这是由于货物底下的垫布被艾尔拉动而造成的。艾尔在传接球的练习中记住了被害人的站位，因此忽然以虎鲸独有的力量拉动垫布，让货物中的金币袋掉下，砸死了被害人。当然垫布上也检测出了艾尔的唾液，因此艾尔即使在水池边上也能犯案。

但是根据春美的证言与错拿企鹅月历的事实，10点10分育也也应该在1楼的厨房才对，不可能听见水池边上的声音。育也只得交代，巨响的情况是从他人口中得知的，而这个人就是本案的委托人羽美野翔子。

没想到翔子那里竟然也可能有着与案件相关的隐情，法庭对其进行了紧急传唤。

法庭1日目(2)

同日 午前10時39分

地方裁判所 被告人第3控え室

育也告诉成步堂和心音，当时他手里的企鹅月历是在休息室中拾到的，恐怕是翔子的私有物。既然上面记载了案发当日早上7点与馆长相会的字样，育也担心自己尊敬的翔子前辈会与案件扯上关系，所以决意代其隐瞒。

同日 午前11時2分

地方裁判所 第4法庭

羽美野翔子登上证言台，将就她听到巨响时的行动进行证言。

疑问

～音を聞いた時のこと～

荷物が散らばってて、その中に船長が……倒れてたんだ。

成歩堂 第4句証言

↓
もっと具体的に聞いてみよう 何について聞こうかな?

解答: 选择“荷物について” 証言変化

↓
新しいショの小道具が散乱してて、その中に船長が……倒れてたんだ

成歩堂 第4句証言

↓
翔子ちゃんの証言に問題はないかな……?

解答: 选择“問題ある”

↓
荷物落下後、水中に入っていない根拠は?

解答: 指间红色领巾

↓
被害者を“プールの底に一瞬で移動させる”死因を示すんだ!

解答: 选择“转落死”

↓
2つの芸のうち、重要なのはどっちだ?

解答: 选择“人命救助”

结论

艾尔弄翻的货物中装的是新的海贼秀所需的小道具，里面装有金币袋和馆长新装束所需的红色领巾。若如夕神主张的金币袋掉落杀死馆长，然后再掉落水池的话，红色领巾中就不应该还放置在馆长的肩上。也就是说，当红色领巾与金币袋同时掉落在馆长身上时，馆长已经死亡了。艾尔很可能是将死于水中的馆长搬上水池边，然后才弄翻货物通知其他人来到现场。

如此一来，金币袋就不是凶器。成步堂推断被害人真正的死因，很可能是跌落没有注水的20米高水池摔死。真凶将被害人推下去之后，将尸体固定在岩石上不让其漂浮，然后再注入水。翔子透露艾尔最近正在练习人命救助的表演，能够轻轻咬住溺水的人游到水池边上去，而在浦岛小姐的证言中也有艾尔咬住被害人向水面游去的说法。这很有可能就是真凶以鲸笛指挥艾尔做出的行动。

艾尔的实际表演与最新送来的解剖报告，都证明了成步堂的推论是正确的，艾尔获得了无罪判决。但是翔子作为艾尔的训练员，能够操控艾尔的表演；要进入虎鲸水池需要“认证卡片”，持有卡片的人只有被害人与翔子。根据安全公司送来的调查报告，在案发当天的凌晨，只有翔子使用卡片进入了虎鲸水池，稍前时刻又与被害人发生了争执。因此夕神检察官早就开始怀疑翔子，在证明了艾尔的无辜后，翔子当庭被逮捕了。这是成步堂与心音万万没有料到的结果。

第2日目

7月21日 午后1時13分

成歩堂なんでも事務所

相信着翔子的成步堂与心音，决心继续进行搜查，查出事件的真相。

同日 某時刻

荒船水族館・シャチ用プール

对话 “翔子を逮捕した理由”

移动 生物実験室

逮捕翔子的原因，最重要的一点果然是因为案发当天凌晨只有翔子利用认证卡片进入了虎鲸水池，从凌晨3点至早上6点都在为水池进行大扫除。而拥有卡片的人只有翔子和被害人。她是最与馆长见面的人，因此嫌疑也是最大的。另外番刑警拜托两人将翔子家里搜出来的药带给她，难道翔子还患有什么病症?

同日 某時刻

荒船水族館・生物実験室

对话 “学について”、“ペンギンのヒナ”、“事件について”、“学の実験室”

在实验室内遇到了水族馆的专属兽医巢古森学，他昨天因为前往玛丽莲水族馆（マリリン水族館）而不在案发现场。从他那里得知，案发当日凌晨0点左右，在水槽通道前翔子与馆长有过一场争执。另外他拜托两人前往水槽通道去找到再次逃走的企鹅“步枪”。

同日 某时刻

荒船水族館・トンネル水槽

对话 “1年前の取材”、“今日の裁判”

举证 “海賊ショーの映像”

对话 “危険生物監視センター”

移动 成歩堂なんでも事務所

在水槽通道处遇到了浦岛小姐，从她口中得知馆长被杀的日子，正好与1年前艾尔的教练员被杀是同一天。而1年前与1年后，海贼秀上艾尔所唱的歌竟然完全不同，对于只能唱一首歌的艾尔来说，这令人非常疑惑。另外由于1年前的教练员死亡事件，危险生物监视中心下达了对艾尔的处分令，但是因为馆长一直坚称教练员是事故死，才让艾尔存活到今天。

同日 某时刻

成歩堂なんでも事務所

对话 “調査について”

回到事务所后，两人从美贯处拿到指纹检出粉和鲁米诺试剂。接下来终于要对现场进行调查了。

同日 某时刻

荒船水族館・シャチ用プール

調査

调查左侧的水池梯，进入水池底部局部画面。

↓
局部画面下，调查虎鲸、骷髅岩石、王冠。

↓
进入科学搜查界面，调查虎鲸、骷髅岩石、

↓
发生虎鲸急救剧情，调查海贼旗。

↓
转换至水池梯视角，调查对岸的橙色装置

↓
虎鲸上岸后，调查虎鲸进入局部画面。

↓
调查虎鲸右侧的布。

移动 ショーステージ

通过科学搜查，发现被害人跌落池底时，后脑撞击在道具的骷髅岩石上死亡。此时艾尔忽然发生溺水的异状，众人赶紧找来兽医巢古森进行急救，从它胃中拿出了写着“3Z”名称的神秘胶囊。巢古森似乎对此知道些什么，却不愿意告诉众人。

同日 某时刻

荒船水族館・ショーステージ

对话 “大掃除の手伝い”、“事件について”

調査

调查水面、右下角白色招牌

对话 “新しいショーについて”

对话 “面白い指紋とは”

众人来到海贼秀舞台处，从育也口中打听到情报，似乎被害者在新海贼秀中原本不准备让

翔子登场。另外在舞台水池的水池梯处，发现了育也趴着朝下抓住梯子的奇妙指纹。

同日 某时刻

成歩堂なんでも事務所

举证 “謎のカプセル”

拜托王泥喜前往医院调查“3Z”神秘胶囊的情报后，成歩堂与心音前往看守所与翔子会面。

同日 某时刻

留置所

对话 “事件について”、“エールのこと”

举证 “カレンダー”、“昨日タリニエタの箱”

对话 “ケンカの真実”、“夏風 涼海”

举证 “元彼の写真”

对话 “船医とは？”

从翔子这里得知，艾尔只能根据鲸笛的一个指示作出一个表演，不可能同时进行两个，因此浦岛小姐证言中当日艾尔一边唱歌一边进行人命救助的表演，让成歩堂感到疑惑。而且育也在休息室拾到的企鹅月历竟然也不是翔子的所有物，骷髅岩石也是翔子在早上6点打扫完后放进虎鲸水池的，因此在6点之后与馆长见面的人，也就是记下与馆长早上7点相会的月历主人，就显得非常可疑了。

翔子患有心脏病，她家里的药就是心脏病的治疗药，而与馆长吵架的原因，就是因为馆长担心她的病情，而不许她参加新的海贼秀。可是案发当天的秀，翔子无论如何也想要登场，因为7月20日那天正是她的前辈教练员，在1年前的表演中丧生的夏风凉海的祭日。为了纪念她，翔子一直戴着她与她的恋人成对的护身符，馆长也一直使用着她的剑型无线电收发机，但是现场尸体上却没有找到收发机，难道是真凶出于某种目的带走了？

另外自从1年前的事故以来，一直与凉海小姐交好的兽医巢古森就提议让艾尔安乐死。看来这里面似乎还另有隐情，众人决定再找巢古森打听一下。

同日 某时刻

荒船水族館・生物実験室

对话 “ライフルの異変”、“お守り”、“機械について”

心機

ここの設備では“24時間生物を管理できない”証拠があるんですよ

「ライフルの異変」の証拠品

↓
学さんに入れない場所があることを証明する、証拠品がありますからね。

「お守り」の証拠品

对话 “機械について”、“マシンガンを隠す理由”

举证 “カレンダー”

对话 “安乐死について”

来到实验室，发现企鹅“步枪”有些异常。

经过巢古森的检查，它的脚掌底沾有粉色的油漆，而从它的胃中，竟然取出了应该由凉海的恋人所持的另一个护身符！巢古森看到护身后显得非常动摇，而且显然不想就此问题深究，不过众人好歹还是通过生态调查器的观察，得知了它吞下异物的时间是案发当日凌晨4点。不过反观艾尔那边则比较奇怪，因为根据调查，它从19日的晚上起，到20日的中午为止就没吃过东西，可能是因为负责喂食的荒船馆长在喂食之前就已经死去的缘故。企鹅月历是巢古森遗失在休息室的私物，那是凉海在去年送给他的试作品。而且水族馆似乎还隐藏着一个与案件相关的惊天秘密，可是巢古森完全不想多说，这就要等到第二天的法庭上见分晓了。

不过还有几个奇怪的情况：关于神秘的“3Z”胶囊，巢古森虽然向众人提起那是一直放置在实验室里的安乐死毒药，但根据王泥喜在医院打听到的情报，“3Z”胶囊似乎是对人类和虎鲸都起效的“安眠药”，而并非什么安乐死的毒药。那么这个谎言的用意何在呢？另外凉海也曾于1年前前往医院开过跟翔子一样的心脏病治疗药，难道说她也……

法廷2日目(1)

7月22日 午前9時17分

地方裁判所 被告人第3控入室

心音推测巢古森就是凉海的恋人，但翔子却不怎么相信。成歩堂得知凉海生前会将自己教艾尔表演的过程，用高性能的TV手机录制成影像发给自己的恋人看，影像中甚至还能记录下人类听不到的声音。

同日 午前9時30分

地方裁判所 第4法廷

检控方预备的证人是巢古森，他即将就翔子在大扫除时的情况证言。

尋問

～シャチ用プールの大掃除～

掃除のとき以外に、プールの水を抜くことはありえないな。

証人：第5号証人→追加証言

↓
そもそも……プールの水がないとシャチが死にまうだろうか

「7月20日6時30分は青い水着を着た女性の写真」。

↓
大掃除中と午前7時、2つの状況の違いで重要なのは……

「ライフルの異変」の証拠品

↓
弁護側は……

「お守り」の証拠品を提出する

↓
シャチの目の前で事件が起きたことを示す証拠品とは？

解答：举证“プールの底の写真”

↓
犯人がエルを重要な目撃者と考えていたことを示す証拠を！

解答：举证“スヤミン3Z”

↓
弁護側は……証人がエルの異常を知ることができた証拠を提出します

结论

巢古森证言只有在大扫除的时候，将艾尔先转移到舞台侧，才会将虎鲸水池的水抽掉，否则艾尔长时间没水就会死。因此能够杀死馆长的时机只能是大扫除的时间段内。夕神主张这个时间段除了被告人翔子以外，没有人能进入现场，因此只有她可以犯案。但是成步堂于昨天的调查中，已经发现用隔开区域的方法，只抽出最后底部一半的水量，也能在不危及艾尔用水量的前提下让馆长摔死在没有水的一半区域，因此大扫除以外的时间，也是有可能抽掉水池中的绝大部分水的。

紧接着成步堂提出巢古森的月历，假设了巢古森于早上7点杀死荒船馆长的可能性，而当时还在池底的艾尔很可能就是凶杀案的目击者。昨天进行调查时，艾尔的头部出现了血液反应，位置却跟它撞击受伤的背部完全不同，那么头部的血液很可能就是被害者死亡时飞溅而出的血。因为艾尔是重要的目击证人，作为动物也有很高的智慧，为了彻底封住它的口，所以真凶才在昨天喂它服下了强力安眠药“3Z”胶囊，企图让它溺死在水中。



虽然巢古森解释7点馆长并没有出现，而自己的安眠药也被人偷走，但成步

堂认为巢古森昨天在救援艾尔时来得太慢，他明明持有随时可以查知艾尔异状的生态调查器，却没有主动来到水池进行救助，而是一直等到有人去通知他才行动，有足够的杀害嫌疑。巢古森对此的解释是水池中检查艾尔身体的传感器没有作动，因为警方搜查时抽掉了传感器侧的水，因此传感器无法放出音波进行感知而自动关闭。在夕神的提示下，巢古森检查了传感器关闭的时间只有大扫除时段和警方搜查的时段，讽刺的是，这正好证明了其他时间根本没有抽掉过水池里的水，成步堂的假设从根本上遭到了推翻！

裁判中にエルにエサを与えていた人物は……！

解答：举证“伊家育也”

结论

对于艾尔所吞食的安眠药，夕神主张是昨天裁判中，在水池现场负责直播的翔子，将药混在食物里悄悄让艾尔服下的。而成步堂则提出，当日同样喂食了艾尔的，还有饲养员伊家育也，他也是嫌疑人之一。

如此一来，育也也作为证人被正式传唤。而巢古森为了得知事件的真相，将自己所保管的护身符交给了成步堂，并告知他们自己并不是凉海的恋人。

但是被传唤上来的育也，却一改往日慌乱的感觉，冷静地当庭宣布要就事实真相进行证言。

审问

～本当のこと～

シャチは船長を10メートルほど打ちあげ、水面に叩きつけて杀した。

質問：……何故首肯出示証拠「シャチの口痕」？

↓
本当の杀害现场はどこなのか？

指摘：……何故首肯出示証拠「シャチの口痕」？

↓
死体の移動に使えそうなものとは？

指摘：指向左上の吊钩。

↓
死体を運んだのは被告人という主張に、异议を唱えるべきか？

解答：选择“异议あり”

↓
被告人は……この証拠品と一緒にしたいを運ばされたのです！

解答：……何故首肯出示証拠「シャチの口痕」？

结论

育也称案发当日凌晨大扫除时他跟馆长其实都在场，艾尔在3点30分还没抽水的时候，将馆长打上10米高空，然后拍在水面杀死。之后所有的一切证据都是翔子为了包庇艾尔所作的伪装。但是尸检报告上清楚地记载着被害人死于20米高空的坠落，尚未抽水的水面离天花板只有10米，无论如何都无法造成这个死亡方式。育也分明不在现场，他作伪证只是想要牺牲艾尔救出翔子。

检控方认为在抽水时间带中能进入虎鲸水池的只有翔子与被害人，因此只要被害人死于虎鲸水池，凶手就只能是翔子。成步堂逆转了思考，提出真正的杀害现场可能是在舞台侧的水池。两边的水池特征相同，被害人在舞台侧的水池被杀死后，利用原本用于搬运艾尔的吊钩移动到了虎鲸水池侧。夕神提出吊钩只有在虎鲸水池侧才能操纵，因此就算移动尸体属实，也只有身处虎鲸水池侧的翔子才能进行操作。成步堂则假设犯人将被害人的尸体藏在骷髅岩石道具中，让不知情

监控影像中，艾尔对骷髅岩石进行撞击后立刻出现了尸体的缘由。只要检查骷髅岩石内部，就能轻易证明成步堂的推论。

这样一来，当时身处舞台侧的育也就成了最大的嫌疑人。不过他虽然爽快地承认了骷髅岩石中装有尸体的情况，但却要再一次就真正的事实进行证言。



心灵观测

～本当のこと2～

观众達のあの悲鳴……いまでもハッキリ思い出すぜ。

指摘：第3句证言。指問：……何故首肯出示証拠「シャチの口痕」？

↓
育也くんが記憶を混同したもの。その原因は……！

解答：举证“シャチの杀意”

↓
伊家育也の哀しみに关系する証拠品とやらをなア！

解答：……何故首肯出示証拠「シャチの口痕」？

↓
シヨステジで、シャチが船長を打ち上げたんだ！

指摘：第1句证言。指問：……何故首肯出示証拠「シャチの口痕」？

↓
育也くんがエルに怒りを覚える理由を示す証拠は……

解答：选择“ある”

↓
シャチが死体を出し……浦島先生に見られたのはオドロキっす

指摘：第5句证言感情中的黄色“惊讶”

结论

育也主张艾尔在舞台侧杀死了馆长，然后目击这一切的他为了保障第二天翔子的顺利演出，才提议将尸体藏在骷髅岩石中。但是在心音的心灵观测中，发现了育也在证言出现了记忆混同状态，这是因为他将1年前艾尔杀害训练员的事件与这次的事件不小心重合了起来。从他悲伤与愤怒的感情中，成步堂推测出他就是当年凉海的恋人，而护身符中的双人照也证实了这一点。他因为恋人被艾尔杀死，为了证明艾尔是凶暴的动物，才当起了饲养员。而所有的一切，都是他为了让浦岛小姐发现而设计好的阴谋。

真相还原

彼が最初から杀害を狙っていた相手、その正体を示します！

解答：举证“荒船エル”。

↓
エル杀害に利用したものは？

指証：指向上角の脚灯。

↓
ショ ステジに訪れていた来訪者の正体は……！

指証：指向上角の脚灯。

↓
ライフルがショ ステジに来ていた証拠は……！

解答：举证“手作りの看板”。

↓
ライフルがショ ステジを訪れた証拠は？

指証：指向上角の脚灯。

↓
ライフルが見えない場所は？

指証：指向上角の脚灯。

↓
すべての事件のカギを握る関係者とは、誰なのですか？

解答：举证“荒船エル”。

结论

育也承认他确实为了让艾尔被其他人目击怀疑而设下了圈套，但始终咬定杀死馆长的就是艾尔，他只是借此机会揪出艾尔为自己的恋人报仇。成步堂逆转思路，认为育也其实想要杀死的是艾尔，他在大扫除时被安排在舞台侧照顾艾尔，于是就趁机抽掉了水池里的水，准备让艾尔虚弱致死，但没想到结果却造成了馆长的跌落死亡。

成步堂指出，之所以在昨天的调查中发现艾尔在19日晚上没有进食，是因为当时负责喂食的育也已经起了杀心，所以没有好好喂食。而舞台侧却没有发现剩余的鱼食，则可能是来到舞台现场的企鹅“步枪”将其全部吃掉了。翔子为了新的海贼秀制作的看板在19日交给育也带到舞台侧水池边风干，而看板上清晰地留下了“步枪”踩着未干的粉色油漆踏出的脚印。“步枪”在凌晨4点进食的记录，以及肚子里装着育也缩身携带的护身符的事实，也都证明了这一点。但是当时肯定在舞台侧负责运送骷髅岩石的育也却一口咬定没有见过它，说明他正处于无法看见水池边上的水池底部，这正是他当时已经抽干了池水的证明。当馆长摔死后，育也发现即使杀掉艾尔也处理不了被害人的尸体，才灵机一动想出这一系列诡计来嫁祸艾尔。

不过成步堂的这番推理，全都是建立在“育也能够操控艾尔进行表演”的前提下才能成立。为了证明这一点，成步堂破釜沉舟，要求对虎鲸艾尔进行寻问！

法庭2111月(2)

同日 午前11时21分

地方裁判所 被告人第3控え室

在法庭准备电视直播的期间，成步堂从巢古森那里得知1年前事件的情况：正在表演中的凉海忽然痛苦地捂住胸口，从艾尔的背上掉了下来，而当时正在唱歌的艾尔，也开始朝凉海反复进行撞击，最后还咬住她的身体，将其运到了水池边上。成步堂推测这可能是心脏病发作的症状，而艾尔只是用撞击确认凉海的情况，然后实施了人命救助。巢古森与馆长最初就没有处分艾尔的打算，所以巢古森才大量购入安眠药并谎称为安乐死毒药，准备骗过危险生物监视中心后放跑艾尔。浦鸟也承认，案发当天叫她前往现场的就是育也，看来这确实是设计好的计划。最后巢古森意味深长地向成步堂透露，水族馆与本案相关的惊天秘密，其提示就在于“艾尔之歌”。

同日 午前11时30分

地方裁判所 第4法庭

电视直播准备完毕后，对艾尔的寻问，将在现场春美的帮助下进行。

寻问

～エルを操った方法は？～

指証：指向上角の脚灯。

↓
翔子ちゃんは2つの芸を目撃者に見せることができたのか？

指証：指向上角の脚灯。

↓
“2つの芸を同時に見せられなかった”ことを示す証拠で！

指証：指向上角の脚灯。

↓
シャチの人命救助と歌の芸、どちらがニセモノだったのですか？

指証：指向上角の脚灯。

↓
歌の芸がニセモノだったというコンキョは、何なのですか？

指証：指向上角の脚灯。

↓
どこから歌の录音を流したのか？

指証：指向上角の脚灯。

↓
客用通路にあるスピーカから音を流した方法を示すんだ！

解答：举证“トランシーバ”。



结论

凉海生前曾将自己教艾尔表演的过程，用高性能的TV手机录制成影像发给育也看，影像中甚至记录下了人类听不到的鲸笛的声音。因此成步堂认定育也就是以手机播放凉海发来的影像来操控艾尔的，实际上试验也确实成功了。

夕神反驳同样的事情，翔子则可以更简单地用鲸笛做到。但艾尔表演的前提条件是只能对鲸笛的一个指示进行一种表演，不可能如同浦鸟小姐证言那般，同时完成“唱歌”与“人命救助”的表演，因此浦鸟小姐所见的情况必定有隐情。成步堂认为，浦鸟小姐目击到的艾尔应该正在完成“人命救助”的指示，而浦鸟小姐只听过1年前的海贼秀的歌，没有听过1年后新的海贼秀的歌，那么让她误认为艾尔正在唱歌的情况，必然是听到了1年前的海贼秀的歌。而能做到这一点的，只有拥有1年前动画的育也。成步堂推测，育也正是利用员工配备的无线电收发机，将影像的声音通过喇叭进行馆内放送，让艾尔听到后完成了人命救助的表演，同时也让浦鸟小姐误以为是艾尔在唱着1年前的歌。

寻问

～ディスリスペクト成步堂 龍一～

大掃除の後、ドジ踏んだぜ。アンタの推理、ドンロウトだ！

指証：指向上角の脚灯。

↓
物品調査界面下，调查无线电收发机刀刃背面的齿痕。

↓
AHOY! MYトランシーバ、坏れて残念、先生无念！

指証：指向上角の脚灯。

↓
トランシーバが盗まれた人物を示す証拠品をお見せします！

指証：指向上角の脚灯。

结论

育也辩解自己的无线电收发机在大扫除结束时不小心摔坏了，因此不可能用其发出什么指示。成步堂则认为育也自己的无线电收发机根本没坏，现在作为证据提出的，其实是馆长带在身上，因为跌落而损坏的收发机。在昨天的调查中已经得知，馆长使用的收发机是凉海身亡前一直使用的物品，因此上面也留下了被艾尔运上水池边时咬出的齿痕。调查法庭上的这个收发机后，果然出现了同样的齿痕。而能够从死后的馆长身上拿走收发机的人，必然就是杀害了荒船馆长的凶手。

思考路线

トランシバに残った情報の中で、証拠になりそうなものはないかな?

选择：“シャチの首飾”

この2つの証拠品に気になる点はないかな?

选择：“歯の形が違う”

エルの芸にも、2種類存在するものがあったっけ?

选择：“エルとシャチの首飾”

歯形と歌の2つが1年前と違うという事実が早く答えは……!

选择：“エルとシャチの首飾”

结论

然而育也却一口咬定，收发机上的齿痕是自己以前与艾尔搏斗时所留下的。此时成步堂在心音的提醒下，注意到收发机上的齿痕，与自己曾在训练人偶上看到的齿痕的细小差别。考虑到1年前与现在，艾尔所唱的海贼之歌也有所区别，成步堂脑海中忽然蹦出一个大胆的假设：1年前的艾尔与现在的艾尔其实根本不是同一头虎鲸，如果收发机上的齿痕与现在的艾尔咬出的齿痕不同，就能说明这个收发机是船长的所持物。

解谜

歌と歯の違いが比較できる映像を、2つ提出します!

选择：“エルとシャチの首飾”

もう1つの証拠品は……

选择：“エルとシャチの首飾”

结论

从两年不同的影像中可以看到，1年前的“艾尔”断了一颗牙齿，因此当年在收发机上咬出的齿痕也不完整，少了一个齿孔。这正是证明成步堂推理的铁证。

两头“艾尔”的存在，正是水族馆所隐藏的秘。1年前事故发生后，姐姐的“艾尔”已经被危险生物监视中心所处理，而妹妹的“艾尔”正是因为馆长和兽医求情，才勉强活了下来。为了隐瞒姐姐死去的情况，馆长只对极少部分员工告知了让妹妹代替姐姐表演的实情。显然育也并不知道这件事，他为了保护如同自己的恋人一般相信着艾尔的翔子不重蹈覆辙，才决心抽水杀掉艾尔。

解谜

伊家育也の“手のアト”と対になる《不自然な証拠》を!

解答：举证“シゴの指紋”

结论

馆长在案发当日察觉了育也的企图，为了保护艾尔而跌落死亡。夕神想起现场照片中馆长的右手腕上留下的痕迹，主张那是育也与馆长发生争执时捏上去的手印，因此他是蓄意将馆长推落池底的。但成步堂回想起舞台水池的水池梯处，育也趴着朝下抓住梯子的不自然指纹，结合他用力抓住馆长手腕捏出的手印，只能联想起他伸手救助坠下的馆长的情形。

成步堂所还原的事实真相是：荒船馆长发现育也抽掉了舞台水池的水，急忙赶到水池边想要注水，却不慎踩滑。虽然育也千钧一发之际抓住了馆长的一只手，但馆长为了不拖累育也一同掉下，而主动挣脱了育也的手。到最后，馆长仍然是死于事故，但间接害死馆长后，还利用馆长的尸身补下圈套，险些杀掉无辜的艾尔的罪孽感，则一直缠绕在育也心头。而当他得知恋人死亡的真相后，也决心服刑后回到荒船水族馆，用自己的一生来补偿大家。而被告人羽美野翔子自然获得了无罪判决。

同日 午后5时11分

荒船水族馆・シャチ用プール

解答

エルにお祝いをあげよう

选择：“エルとシャチの首飾”

结论

翔子在心脏病治好之前，决定暂时停止海贼秀的表演。而黑古森则悄悄告诉成步堂一个秘密：其实姐姐的“艾尔”也没有被处死，而是被他和馆长一起寄养，藏在玛丽莲水族馆里，所以他们才会每个月都去玛丽莲水族馆看望它一次。月历上写的7点与馆长见面的信息，指的也是在玛丽莲水族馆见面。现在证明了1年前事件的真相，相信不久之后它也会回到这里，两姐妹又可以团聚了。作为祝贺，成步堂准备给艾尔喂鱼，没想到先受到了艾尔的“感谢之吻”，真是美煞旁人。

数月之后，治好心脏病的翔子与服刑完毕的育也都回归了水族馆，与艾尔姐妹同台进行表演。成步堂龙一复活后的第一个案件就此结束，他也作为一名律师，再次回到了司法界。

猜谜 逆转推理答案

序章

謎題	答案
寻找犯人	次男
目击者	左侧西装男
自拍天才	左右が逆・浴衣
消失的弹孔	壁挂画
矢田欧拉面铺的酱油鸡蛋	50元

前篇(上)

謎題	答案
消失的犯人	この中にいる・右上方男性
钥匙在哪里	棒球・沙发・不必要な文字の削除
无法吹走的疑惑	桌上的遗书
我与你之间	LeMoN
照片中的你	ヨコエ・撮影順が違う
圣诞礼物	圣诞树顶端的王冠

謎題	答案
消失的足迹	現場にあるものを利用した・右下角海水
无凶器杀人	铁丝网上的年糕
甜蜜杀意	左手手套
凶器在哪里	尸体周围の水
静物画证据	画商・柠檬
玻璃碎片	被害人杀害后→証拠品を隠すため→見学者

前篇(下)

謎題	答案
寻宝	チュリツプとヒヤシンス
足球选手杀人事件	恵比寿太郎・背番号
摩天轮杀人	容疑者A・迷路内には3人しかいなかった
太过明显的凶器	右上方的吊车・临时工房
嫌疑人的证言	运转手・美容院の予約をしていること
转播杀人	月亮
机智的盗贼	邮箱
时间改窜	ビニールテープ・“8”右上的竖线
四字成语	四字熟語の位置・质实刚健・立中 丽
不在场电话	留守电の鼻歌
早安的价格	4
在动物园	ライオン
杀人女演员	美月 日奈

中篇(上)

謎題	答案
花心的借口	さやかはイトコだよ
犯人是儿子?	姉→弟も停電に惊いた
试毒	冰块
预知梦	机の上
习惯	腕組み・被害人的上着・面包
第一发现者	近寄ってさえいせん
秘密号码	50元が無駄になったこと
消失的客案纸	清扫员
跳楼的男人	ベランダのですりの話・事件を知らないと言ったこと
分歧的证言	太川ふとし
犯人测试	C
雨夜杀人	右数第二人・脚部

中篇(下)

謎題	答案
死亡直播	カメラマンがいなかった・映像が必要なかった・ラジオ番組だった
古董品的价值	色紙
温暖的关系	下駄の咖啡・杀害方法
大炮之中	动物の调教・狗
犯人的失误	指紋が残っていないから・电话
整脚的谎言	息子・俺は金に困ってない
方位记号之谜	瓜田健一(うりたけいいち)
5个无人岛	できない・1周しかできないから
想获救就选择吧	白色瓶子
祝贺康复	カッパのふち・片手しか使えなかったから
消失的大盒子	书柜・棚が出っぱっているから
看不见的犯人	保险箱
把树藏在森林里	鱼缸里弯曲的水草・水晶玉

后篇(上)

謎題	答案
看不见的死亡留言	录音机
凶器知道犯人	美容师
矛盾之死	地盤の水・器を氷でつくって水を張った
毒杀在哪里?	刀・刃の片面
孤岛事件	警官
迷茫的记号	タバタ・地図记号
父亲的心情	被害者男性・犯人をかばうため
杀人预告	自分に手紙を送る・信封中央の地址栏貼紙
绞杀魔的凶器	头发
遗书	“死”の碎片的左上・必
奈落深渊	暗くて周囲が見えなかった・灯
古文书之谜	地球は平らな板になっており・地球は丸いから

后篇(下)

謎題	答案
不自然的自杀	現場にあるべきものがない・尸体脚下
为什么知道	黄色香水瓶
矛盾的照片	アイコ・日記本
证据照片的谎言	发光的向下按钮
幸福的婚姻生活?	中央のカップル
证言的人是	和泉 真琴→容疑者の年齢
伪装工作	车底
子弹在哪里	中央最大人偶の右側人偶の左眼
死棋	チェスの駒・被害者の血液
自导自演绑架事件	胁迫状の状態・信封被撕下的部分
移动的尸体	Cの左下長巻の部分
犯人是怪兽	狼男
最后的留言	手指上の血塗・松本 知也

《新·世界树迷宫》结合了系列初代的世界观、基本架构和4代的引擎。本作也是系列首次引入过场动画和角色语音，主打的故事模式以及全新的魔石系统都能让老玩家感到新意。游戏的高难度和耐玩度依旧，不过划分了3种难度以适应不同的人群。此外本作的美版将在10月1日发售，尚未接触过“《世界树迷宫》系列”的玩家不妨以本作为契机，尝试一下优秀迷宫RPG的魅力。



文 苍穹



基本操作

注：对话时按L/R键可以隐去对话框，按住Y键则能快速跳过对话。

	迷宫	战斗
滑杆	移动视角/下屏地图	
十字键↑/↓	前进/后退	移动光标
十字键←/→	左转身/右转身	移动光标
L	向左平移	开启/关闭自动战斗
R	向右平移	调出怪物图鉴
A	确定/调查/对话	确定
B	取消/(按住)改变移动速度	取消
X	地图切换局部/全体	地图切换局部/全体
Y	调出队伍菜单	查看我方强化/弱化情况
Start		调出系统选项菜单

角色扮演·迷宫探索

新·世界树迷宫 千年少女

新·世界树の迷宮 ミレニアムの少女

RPG

Atlus	2013年6月27日	日版	1人
6279日元	对应溯返通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

设施介绍

艾托利亚（エトリア）是玩家的根据地，在城中有着丰富的设施，下面逐一介绍具体功能。如果玩家在迷宫中达成了任务委托的相关条件，屏幕右侧会出现感叹号和文字提示，提醒玩家及时汇报、领取报酬。

长鸣鸡的宿：宿屋可供玩家住宿回满全队的HP和TP（可设置AM或PM7点为起床时间）、治疗石化或战斗不能状态的角色、以及储存游戏进度。“AUTO SAVE”设定开启的情况下，住宿时会自动存档。

シリカ商店：商店用于买卖道具，本系列的一大特点是玩家要在商店里卖出相应的素材，贩卖品列表才能更新，图标为黄色的商品更是每卖出指定数量的素材后才会入库一个。因此想购买到高质量的装备或是实用的道具，就需要积极刷取敌人身上的素材，或是在迷宫中的采集点进行收集。

ギルドハウス：公会据点的具体名称可以由玩家自定义，这是本作的新增设施，故事模式和经典模式都要把进度发展到树海迷宫B2F时才能开启，而据点管理人（ギルドキーパー）则会随着剧情逐渐增加到3名。公会据点有以下几种具体功

能——①花钱进行探索准备，获得特殊的加成效果（具体后文介绍）；②接受和汇报公会委托；③装备或合成魔石（具体后文介绍）；④寄存或取出道具，道具的数量上限为99；⑤管理公会卡片（ギルドカード），且可以生成QR码与其他玩家进行交换。

金鹿的酒场：酒场的职能是提供支线委托和各种情报。支线委托列表会随玩家探索树海迷宫层数的不断深入而自动更新，完成委托能得到道具奖励和丰厚的经验值回报；选择“收集情报”则能从NPC处打听到特殊素材的掉落条件、以及强力怪物的弱点等信息，非常实用。

冒险者ギルド：冒险者公会是系列的传统设施，由于本作存在两种模式，故具体的功能也有所差异。故事模式的5名角色是固定的，无法更改名字，只能进行休养或转职——选择“休养”能以等级下降



探索准备

迷宫要素

探索画面

地图画面

玩家们可以亲手用触控笔绘制地图，或是在Option中把“AUTO MAP”一项调成“FULL”、交由系统自动完成，不过右下角的各种图标都

本作延续了3代以来的自动导航（オートパイロット）功能并更进一步，除了地图上的自动导航路线外，游戏中还增加了“楼层跳跃”功能，玩家可以任意上下楼层，进入路线，之后点击右侧的开始按钮，队伍就会按照路线自动移动。此外，游戏还新增了阶层跳跃（フロアジャンプ）功能，当本层的迷



阶层的，非常实用方便。

则,本文以 $(XY-x,y)$ 的形式表示坐标:前面大写的 XY 为大范围的横纵坐标,后面小写的 x,y 为小范围的横纵坐标。“E”字都位于(6C)区域内;后面小写的 x,y 为小范围的横纵坐标。

(6C-5,4)、警觉状态的FOE处在(7C-4,3)、宝箱的位置则是(6B-2,3)。初玩本系列的玩家最

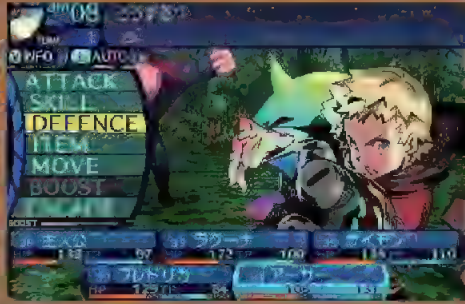
战斗系统

基本指令

“《世界树迷宫》系列”采用标准的回合制战斗，本作

下。另外，在战斗中，续前个回合自

击，直到分出胜负，



ATTACK: 攻击时威力为1.5倍。

SKILL 使用已习得的技能，已习

DEFENCE: 展开防守，本回合受

ITEM: 打呼打鼾，怎麼解決才好

MOVE: 可随时改变角色的前、后


BOOST: 消耗全部BOOST槽，对

随后选择的指令产生强化效果，ATTACK威力1.5倍、DEFENCE

ESCAPE: 全员从当前战斗撤离，
并返回到当前战斗前，另外继续收
集下落不明的成员。

站位&攻击范围

为前、后两列，我方前列的角色更列角色受到攻击的几率相对较低。和“远隔型”。近接型攻击不能命中间隔两列的目标，即我方后列角色无法对方后列单位展开近接攻击，反之亦然，当近接攻击命中间隔型攻击可以瞄准对方任意位置的单削减。故利用此特性，将防御力较职业排在后列，能够有效地提高战


 文部科学省
 教育部

扩散型：在总体的中间部分，病毒会波及到其左右两侧的单位，不过

贯通型：能够同时攻击到前后两列

单体型：攻击只锁定敌方单体。

一列型:

全体型：攻击时，无法命中敌方后列单位。

随机型：在敌人被击倒前，可以
随时对它进行攻击，每次有一个敌人
时能对它进行复数次攻击。

行动补正&攻击属性

战斗中我方角色的行动速度除了受敏捷 (AGI) 的影响外, 还会受到魔法元素攻击所产生的一种特殊的效果——魔法元素攻击的修正值对行动顺序补正, 具体如下。

顺序影响	所用装备
行动大幅加快	靴子
行动加快	鞭、刀、衣服、手套
行动无变化	枪、剑、弓、轻铠、头盔、饰品
行动减慢	盾、铤、斧、杖
行动大幅减慢	重铠

《中国书画函授大学肇庆分校建校二十周年纪念册》

属性。前三种物理攻击的属性主
攻击为斩属性，枪、銃、弓的通常
攻击为突属性，斧、杖的通常攻击
为坏属性。在怪物图鉴中可以看到
冰、雷这6种属性的耐性情况，针
特殊素材更是需要使用属性的攻击

特殊效果&状态

战斗中敌我双方的状态经常会发生变化,主要包括强化、弱体、异常状态等。在战斗中按Y键可切换我方单位,强化和弱体状态最多同时存在1种,异常状态最多同时存在1种,不

大部分异常状态和封印效果

随着战斗的进行有一定几率自动解除。战斗结束后也会全部消除。惟一例外的是石化，一旦我方全员陷入石化状态，无论是否使用过石化解除，新种类的效果会自动把剩余回合数减少到一半数量。在石化解除期间再次使用同种技能则可以延长石化时间，而石化解除与石化弱化效果则会相互抵消，比如物理攻击力下降的技能可以取消敌方提升物理攻击力的状态。

封印/异常状态	效果
头封	TEC暂时-50%，无法使用头、口相关的特技
腕封	STR暂时 50%，无法使用腕部相关的特技或进行通常攻击
脚封	AGI暂时 50%，无法使用脚部相关的特技，回避率为0且无法移动或逃走
睡眠	无法行动或回避，受到的伤害为1.5倍，被攻击后就会醒来
混乱	不受控制胡乱行动，有攻击己方同伴的可能
麻痹	行动有50%的几率被中断，且回避率为0
恐怖	行动有50%的几率被中断，每回合结束时TP自动减少10%
中毒	无视防御力，每回合结束时HP自动减少一定量
诅咒	攻击对手时会受到伤害值50%的反弹，但击败敌人时不会受伤害
盲目	命中率大幅下降到1/3，且回避率为0
脚死	无视HP残余情况，直接被打成HP=0的战斗不能状态
石化	无法行动、回避为0，但此状态下对全属性的抗性上升
眩晕	行动被强制中断，效果仅该回合

魔石系统

魔石(グリモア)是本作的新增系统,上面会自带不同职业甚至是敌人独有的特技,当角色装备这些魔石后,就能使用本身无法习得的特技或是装备其他职业的武器。

由于本作中没有“副职业”的设定,魔石系统就成为了丰富战术的最大元素,只不过刷取和合成魔石需要运气和大量的时间。

魔石的获得

当玩家在选择战斗指令时,在角色形象边有一定几率出现“GRIMOIRE CHANCE”字样,即魔石机会(下文简称GC),面对FOE级敌人或稀少个体时出现GC的几率相对较高。GC发生后,玩家可以选择回避或攻击,有一定几率获得魔石。使用道具“战功の角笛”后在不发生GC的情况下也有可能获得魔石,利用道具“おれのおりずへ”反复使用时的GOOD效果可以让GC发动后的魔石获得率变为100%。

魔石刚获得时是无法查看或装备的,“铜、银、金”字样暗示附带的是角色技能(技能数量逐级增加),“暗”字样暗示附着敌人特有的技能,在与BOSS级敌人交战时还有极低的几率得到特殊的“王のグリモア”(后文具体介绍)。而名称后的英文则暗示技

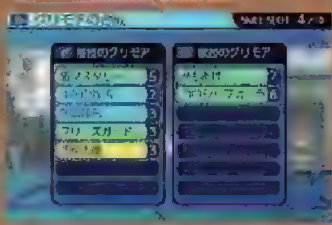
能等级,1为5级以下,VS为6-9级,FL为最高的10级。魔石必须附在武器或防具上才能发挥其效果,除了魔石的技能及等级以外,还有一到两种武器的“装备BONUS”,携带该魔石的角色可以无视职业限制装备此类武器。生成魔石所附带的技能是从角色已习得技能中随机抽取,角色自身的技能以及战斗中敌人使用的技能中随机抽取,抽取时会根据角色的等级、属性、武器、防具等进行加权,使得某些魔石出现的几率更高。



魔石的合成

在公会据点可以依次选择3块魔石进行合成操作,在合成时会出现“合成”字样,决定新魔石的技能栏数量(最大为7)和基础技能;第二块名为“合成”,用于给基石提供新的技能;第三块名为“合成”,决定生成魔石的装备BONUS种类。新魔石所附带的技能可以在前两块魔石的基础上随意挑选,触媒的技能无法列入备选列表。合成魔石时不能通过选择不同等级的

魔石,所以想要获得高等级的魔石,需配合道具“四つ葉のクロス”,在战斗中多次使用,使得生成的魔石有可能出现等级极高或极低的极端情况。



王之魔石

与树海迷宫中特定的BOSS级敌人交手,在战斗时会出现特殊的“王のグリモア”,其上附带的技能非常珍贵。这种魔石出现的几率极低,只能通过特定的方式击倒或是出现GC提示,官方

提示王のグリモア出现的地点——王之魔石的掉落几率与触发战斗的次数(ADVENTURE DAYS)、杀敌总数(ENEMY HUNT)、行

走总步数(WALK)、获得总金额(TOTAL EN)、魔石机会次数(GRIMOIRE CHANCE)、获得魔石数(GRIMOIRE)、魔石合成次数(GRIMOIRE COMPOSITION)、探索准备次数(ASSIS-

TANCE),这8项数值的末位有相应的数字时,才会出现王のグリモア(几率仍然很低)。而当7块王之魔石合成时,会得到“七王のグリモア”,这也是公会

王之魔石名称	相关BOSS(所在阶层)	魔石技能	技能效果
狼王のグリモア	スノードリフト(B5F)	群狼の袭击	本回合内我方全体的属性·物理攻击力上升
森王のグリモア	ケルタンノス(B10F)	深森の守り	本回合内我方全体受到的物理·属性伤害减轻
女王のグリモア	クイーンアント(B12F)	女王の先触れ	本回合内我方全体最后行动
海王のグリモア	コロトラングル(B15F)	深海の祈り	本回合内我方行动消耗的TP减少
鸟王のグリモア	イワオロベネレブ(B20F)	黄金鸟の翼	本回合内我方全体最先行动
华王のグリモア	アルルーナ(B7F)	香华の衣	本回合内使用技能的角色不会陷入战斗不能状态
毒王のグリモア	マンティコア(B17F)	大蛇の瘡毒	本回合内我方全体的异常状态耐性上升

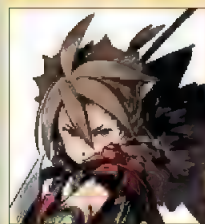
职业技能

除了初代的9种职业外,本作中还追加了“高原部族”与“枪手”这两个新职业(经典模式中需继承故事模式的通关存档后才能解锁),旧有职业的部分特技也经过大幅调整。以“マスタリー”系技能为习得条件时,满足条件后上级技能会自动解锁1级状态。部分技能在等级提升时除了有基本效果上升的加成外,攻击次数、持续回合数等也会有所增加。遗憾的是本作并没有副职业系统,只能通过“转职”变成其他职业,或是利用魔石

系统拓宽战术的可能性。下面为各位简单分析各职业的特点和推荐技能,至于队伍该如何组成搭配,就交由玩家们自行发挥。注意技能介绍中所说的异常状态、封印成功率都是基本值,在战斗中还要结合敌人的具体抗性。



高原部族(ハイランダー)



作为本作的新增职业,同时也是故事模式男主角的默认职业,高原部族的整体实力平衡、攻守兼备。STR成长在全职业中排第二,VIT则仅次于圣骑士和剑士,凭借轻铠和盾牌等防具以及技能的加成可以保证生存率,手持长枪的高原部族的活跃舞台也注定是前列。

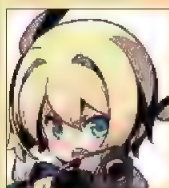
“デイレイチャージ”是本职最具爆发力的招式,发动后固定回合时会自行出招,并不是全程蓄力,而且用“クロスチャージ”可以提前触发该招式(但威力会下降),灵活性非常强。建议发

招后先用“ブラッドウェポン”提升自身的攻击力,在倒数为1回合时使用蓄力技“リミットレス”,倒数为0回合时使用BOOST强化过的“クロスチャージ”,这样能将威力最大化,一举造成极大伤害。

“スピアインボルブ”是其技能中惟一一招带属性的,紧接在炼金术士等职业的属性攻击后威力会大幅提升,推荐升到满级以免在面对物防抗性高的敌人时无所作为。由于高原部族的不少技能都要消耗自身的HP且身处前列,除了及时补血外,“血の暴走”也建议学习,可以有效地增加攻击次数。“ハーベスト”对长期作战大有裨益,可以考虑刷5块魔石人手一个,能有效延长队伍在迷宫中的探索时间。

枪マスタリ		可习得枪系技能，装备枪时物理攻击力上升	
ロングスラスト	枪マスタリ-Lv1	枪专用技，对敌方单体发动远隔突攻击	-
シングルスラスト	枪マスタリ-Lv2	枪专用技，消耗自己的HP对敌方前列发动近接突攻击	-
レギオンスラスト	枪マスタリ Lv2	枪专用技，消耗同伴的HP对敌方前列发动近接突攻击	威力高于同级的“シングルスラスト”
ブレインレンド	枪マスタリ-Lv3	枪专用技，对敌方单体发动近接突攻击，附加头封+即死效果	-
スピアインボルブ	枪マスタリ Lv5	枪专用技，对敌方单体发动近接突攻击，在同伴的属性攻击后发动时会附加该属性且威力上升	等级提高只提升技能本身威力，追加的属性威力不变
デイレイチャージ	枪マスタリ-Lv10	枪专用技，消耗自己的HP，2回合过后对敌方单体发动远隔突攻击	Lv5时需3回合、Lv10时需4回合，经过回合数越多，威力越大
シングルバースト	シングルスラストLv5	枪专用技，消耗自己的HP对敌方全体发动近接突攻击	-
レギオンバースト	レギオンスラストLv5	枪专用技，消耗同伴的HP对敌方全体发动近接突攻击	威力高于同级的“シングルバースト”
クロスチャージ	デイレイチャージLv3	枪专用技，消耗自己的HP对敌方单体发动近接突攻击	与“デイレイチャージ”配合使用时威力上升，Lv5、Lv10时配合的伤害倍率上升
ATKブースト	-	物理攻击力上升	-
ハバースト	ATKブーストLv1	自己的攻击击倒敌人时，回复我方全体的HP	-
ブラッドウェポン	ATKブーストLv3	3个回合内我方一列的物理・属性攻击力上升，行动时消耗10%的HP	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
スティグマ	ATKブーストLv5	对自己和敌方单体发动封印效果，自己的异常状态有一定几率转移给敌方	-
血の暴走	ハバーストLv3、ブラッドウェポンLv3	自己的HP减少时有一定几率对敌方发动通常攻击	-
DEFブースト		物理防御力上升	-
防御本能	DEFブーストLv1	战斗开始时我方全体有一定几率在5个回合内令异常状态无效化	-
グッドラック	DEFブーストLv3	消耗我方全体的HP，3个回合内我方全体的异常状态成功率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
不可視の冥盾	DEFブーストLv5	消耗自己的HP，3个回合内我方一列的属性防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
絆の恩恵	防御本能Lv3、グッドラックLv3	自己的行动导致同列同伴的HP减少时，同伴的TP在回合结束时自动回复	-
HPブースト		最大HP上升	-
リミットレス	HPブーストLv1	蓄力令回合的攻击力上升，可以无视装备发动技能	-
ブラックサバス	HPブーストLv10	吸收敌方全体的HP回复我方全体的HP，同时封印和异常状态也会转移	-
采掘	-	在采掘点所能获得的素材数增加	-

枪手（ガンナー）



本作故事模式女主角的默认职业——枪手其实在2代时就出现过，除技能方面有大幅调整外，行动速度也加快了，往往能够先手制敌。由于

VIT成长较低且只有轻型防具，以铳为武器的枪手适合在后列作战，攻击除了能够兼顾物理和属性两方面外，对于封印也很擅长。“ヘッドスナイプ”、“アームスナイプ”、“レッグスナイプ”是初期就可习得且能一直用到最后的实用技能，推荐升到满级，10级时封印

的成功率皆为65%，可以利用封印效果有效地限制住BOSS的杀招。三种属性射击只作为过渡，真正有价值的是上级的蓄力属性攻击，同级情况下威力为前者的1.5倍，配合多次行动的“アクトブースト”可以形成连续输出，只不过TP消耗较大，且蓄力期间受到的伤害也会增加，最好适当加以保护。“跳弹”作为面杀招式并不出众，不如把

SP留给“バルカンフォーム”，后者不但能令攻击变为锁定敌方全体，满级时的威力提升为1.55倍。10级的“ペネトレイター”贯通触发率高达85%，10级的“ウィークショット”伤害提升1.7倍，都推荐学习，由于LUC成长不俗，枪手本身的会心率就不低，配合医师的“医师の瞳”可以更进一步提高几率。

銃マスタリ	-	可习得铳系技能，装备铳时物理攻击力上升	-
ヘッドスナイプ	銃マスタリ Lv1	铳专用技，对敌方单体发动命中率高的远隔突攻击，附加头封效果	-
アームスナイプ	銃マスタリ-Lv1	铳专用技，对敌方单体发动命中率高的远隔突攻击，附加腕封效果	-
レッグスナイプ	銃マスタリ Lv1	铳专用技，对敌方单体发动命中率高的远隔突攻击，附加脚封效果	-
フレイムショット	銃マスタリ-Lv3	铳专用技，对敌方单体发动远隔突+炎属性攻击	-
アイスショット	銃マスタリ-Lv3	铳专用技，对敌方单体发动远隔突+冰属性攻击	-
サンダーショット	銃マスタリ-Lv3	铳专用技，对敌方单体发动远隔突+雷属性攻击	-
チャージショット	銃マスタリ-Lv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突攻击	发动前的蓄力期间受到伤害1.5倍
ペネトレイター	銃マスタリ Lv7	单体攻击有一定几率发生贯通，命中后列的敌人	-
跳弾	銃マスタリ-Lv10	铳专用技，对敌方全体随机发动2~3次远隔突攻击	Lv5时3~4次攻击、Lv10时4~5次攻击
チャージフレイム	フレイムショットLv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突+炎属性攻击	发动前的蓄力期间受到伤害1.5倍
チャージアイス	アイスショットLv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突+冰属性攻击	发动前的蓄力期间受到伤害1.5倍
チャージサンダー	サンダーショットLv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突+雷属性攻击	发动前的蓄力期间受到伤害1.5倍
リチャージ	チャージショットLv3、ペネトレイター-Lv3	战斗中使用时技能有一定几率回复消耗的TP	-
アクトブースト	ペネトレイター Lv3、跳弾Lv3	次回合自己可以连续行动2次	Lv5时2~3次行动、Lv10时3次行动
HPブースト	-	最大HP上升	-
ドラッグバレット	HPブーストLv1	解除我方单体的异常状态并回复HP	-
后方支援	HPブーストLv3	自己处在后列并进行防御时，前列同伴的HP回复	-
后方擾乱	ドラッグバレットLv3、后方支援Lv3	本回合内敌方后列的攻击、防御、命中率、回避率下降，附加眩晕效果	-
ATKブースト		物理攻击力上升	-
ウィークショット	ATKブーストLv1	发生会心攻击时伤害值上升	-
バルカンフォーム	ATKブーストLv3	3个回合内自己的通常攻击力上升，攻击目标变为敌方全体	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
ダブルアタック	ウィークショットLv3、バルカンフォームLv3	通常攻击有一定几率发动二连击	-
采掘	-	在采掘点所能获得的素材数增加	-

医师（メディック）



作为系列一贯的“奶妈”型职业，医师是长期战斗中不可

或缺的一员，为了确保自身和全体的安全，放在后列较为稳妥，除了能补血、解除异常状态外，医师也会一些带异常状态的招式。“回

复マスタリ”是习得全部回复型技能的前提条件，且能有效提升回血量，必然要升满。“キュア”在升到5级解锁“エリアキュア”后就可以废弃，中后期的单体回复以“ヒーリング”为主。“デイレイ

ヒール”的回复效果高于同级的“エリアキュア”，且为回合开始时最速发动，能够在关键时刻保住全体的性命。“バインドリカバリ”、“リフレッシュ”和“リザレクション”由于效果的

关系，毫无疑问都是要升到满级的。三种异常状态的招式中，满级时睡眠和麻痹的成功率皆为85%，

毒为100%，玩家可以自行取舍。至于“ATKブースト”学习的意义不大，不如将SP留给“精神集中”

加强持久作战的能力。另外，由于医师本身的TEC成长为全职业第三，可以装备魔石让他得以使用炼

金术士的属性攻击技能，在必要的时候也能提供一定的伤害输出。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
回复マスター	-	可习得回复系技能，HP回复技能的回复量上升	-
キュア	回复マスターLv1	回复技，回复我方单体的HP	-
バインドリカバリ	回复マスターLv3	回复技，解除我方单体的封印状态、最大封印解除数2	Lv5时目标为一列、Lv7时最大封印解除数3、Lv10时目标为全体
リフレッシュ	回复マスターLv3	回复技，解除我方单体的异常状态	Lv5时目标为一列、Lv10时目标为全体
リジェネレート	回复マスターLv5	回复技，3个回合内我方单体的HP在回合结束时自动回复	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
ヒーリング	回复マスターLv7	回复技，大幅回复我方单体的HP	-
リザレクション	回复マスターLv10	回复技，令我方单体从战斗不能状态回复	-
エリアキュア	キュアLv5	回复技，回复我方全体的HP	-
医術防御	バインドリカバリLv5、リフレッシュLv5	3个回合内我方全体的属性防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
ディレイヒール	リジェネレートLv3	回复技，次回合开始时回复我方全体的HP	-
医術防御Ⅱ	リザレクションLv3	3个回合内我方全体受到致命攻击有一定几率以HP=1的状态存活	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
HPブースト	-	最大HP上升	-
スリープドラッグ	HPブーストLv1	对敌方单体附加睡眠效果	-
ポイズンドラッグ	HPブーストLv1	对敌方单体附加中毒效果	-
パライズドラッグ	HPブーストLv1	对敌方单体附加麻痹效果	-
医師の瞳	HPブーストLv5	3个回合内我方一列的会心攻击率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
クリアストライク	HPブーストLv10	对敌方单体发动近接坏攻击	TEC越高、威力越大
TPブースト	-	最大TP上升	-
警戒斥候	TPブーストLv1	25步内伤害地形的效果减轻	Lv5时45步、Lv10时70步
博識	TPブーストLv3	怪物的素材掉落率上升	-
精神集中	TPブーストLv10	回合结束时如果HP为最大值的话自动回复TP	-
ATKブースト	-	物理攻击力上升	-
ヘヴィストライク	ATKブーストLv10	对敌方单体发动近接坏攻击，附加眩晕效果	-
伐採	-	在伐采点所能获得的素材数增加	-

炼金术士（アルケミスト）



炼金术士拥有全职业中最高TEC，速度相比初代也有所提升，强大的属性攻击能够有效针对敌方弱点展开攻击，但是VIT是最低的、HP排在倒

数第二，除了放在后列加以保护外，最好能给其配备带“HPブースト”和“DEFブースト”技能的魔石，免得在战斗中被秒。三色属性攻击是炼金术士的基本输出手段，配合满级的“定量分析”能将伤害提升到1.5倍。不过由于SP的消耗不小，建议只升满单体和全体攻击

即可（想学习“变性的术式”的玩家可以有针对性地刷出魔石后再洗点）。“光击の术式”比较特殊，在玩家使用“握坏の术式”攻击，或是两招“光掌の术式”的反击效果后会自动触发，由于前者强制在前列才能使用，故不推荐学习，虽然“光击の术式”的威力在5级后就会被“火の术式”全面超越，但若是通过“光掌の术式”则有

可能多次发动，掌握敌人行动规律的情况下可适当利用。此外，炼金术士的几个探索型技能，如“归还の术式”、“树海炼金の知识”、“博识”在前中期都有不错的辅助效果，可考虑适当学习，后期还是果断洗掉，学习“精神集中”来提升持久作战能力，否则TP消耗非常大。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
术式マスター	-	可习得术式系技能，属性攻击主力上升	-
火の术式	术式マスターLv1	术式技，对敌方单体发动远隔炎属性攻击	-
冰の术式	术式マスターLv1	术式技，对敌方单体发动远隔冰属性攻击	-
雷の术式	术式マスターLv1	术式技，对敌方单体发动远隔雷属性攻击	-
火炎の术式	术式マスターLv5	术式技，对敌方单体发动远隔炎属性攻击，伤害会左右扩散	-
冰结の术式	术式マスターLv5	术式技，对敌方单体发动远隔冰属性攻击	-
电击の术式	术式マスターLv5	术式技，对敌方一列发动远隔雷属性攻击	-
定量分析	术式マスターLv7	3个回合内自己的攻击命中敌方弱点时伤害上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
握坏の术式	术式マスターLv10	术式技，对敌方单体发动近接坏攻击	自身位于前列时才能使用，可触发“光击の术式”
大爆炎の术式	火の术式Lv5	术式技，对敌方全体发动远隔炎属性攻击	-
大冰岚の术式	冰の术式Lv5	术式技，对敌方全体发动远隔冰属性攻击	-
大雷岚の术式	雷の术式Lv5	术式技，对敌方全体发动远隔雷属性攻击	-
变性的术式	火炎の术式Lv3、冰结の术式Lv3、电击の术式Lv3	3个回合内敌方全体的属性防御力下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
光击の术式	握坏の术式Lv1	回合结束时，自动对“握坏の术式”或“光掌の术式”的目标对象发动远隔炎属性攻击	-
光掌の术式	光击の术式Lv1	本回合对自身的物理攻击无效化	可多次发动，后续发动率随发动次数逐步下降
光掌の术式Ⅱ	光击の术式Lv1	本回合对自身的属性攻击无效化	可多次发动，后续发动率随发动次数逐步下降
TPブースト	-	最大TP上升	-
归还の术式	TPブーストLv1	50%的几率瞬移返回街道	Lv5时成功率100%
树海炼金の知识	TPブーストLv2	舍弃所持素材时可得到金钱	-
博識	TPブーストLv3	怪物的素材掉落率上升	-
千里眼の术式	TPブーストLv5	显示周围FOE的位置	-
精神集中	TPブーストLv10	回合结束时如果HP为最大值的话自动回复TP	-
猛进逃走	归还の术式Lv3	消耗我方全体的HP从战斗中逃走，返回最后使用的楼梯或树海磁轴处	部分战斗无效，逃走失败时不会消耗HP
伐採	-	在伐采点所能获得的素材数增加	-

圣骑士(パラディン)



凭借远超过旁人的VIT成长和技能效果，可装备重铠、盾牌的圣骑士拥有全职业中最强的防御能力。虽然圣骑士自身就可以装备剑和枪两种武器，但是

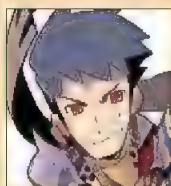
在攻击方面的表现并不出众，其真正的价值是挡在前列充当守护全队的坚盾，面对强敌时设法化险为夷，确保同伴的安全。由于实用的技能很多，想全部升满并不现实，势必有所取舍。包括三龙在内的强力BOSS都有超强的属性攻击，故“ファイアガード”、“フリーズガ

ード”和“ショックガード”这三色属性盾都是必须学的，至少升到5级。“フロントガード”、“バックガード”和“防御阵形”则是针对物理攻击的不同防御手段，同样有必要升级，后期可以考虑用“バリング”的效果来替代前列防御。“パワーディバイド”在杂兵和BOSS战中都能有效吸引火力，不过不像“挑发”那样有少许减轻

伤害的效果，故为了提高圣骑士自身的存活率，最好在发动“浑身ディフェンス”后再使用，并习得“オートガード”。至于回复型和探索型就放弃吧，这不是圣骑士的职责所在，没有必要浪费SP。魔石方面最好能追加一个“TECブースト”的技能，为其提升属性防御力。

フロントガード	盾マスタリLv1	盾专用技，本回合内减轻我方前列受到的物理伤害	回合开始时最速发动
バックガード	盾マスタリ Lv1	盾专用技，本回合内减轻我方后列受到的物理伤害	回合开始时最速发动
ファイアガード	盾マスタリLv3	盾专用技，本回合内抵御1次对我方全体的炎属性攻击	回合开始时最速发动，Lv5时炎属性攻击无效、Lv10时吸收炎属性攻击
フリーズガード	盾マスタリ Lv3	盾专用技，本回合内抵御1次对我方全体的冰属性攻击	回合开始时最速发动，Lv5时冰属性攻击无效、Lv10时吸收冰属性攻击
ショックガード	盾マスタリLv3	盾专用技，本回合内抵御1次对我方全体的雷属性攻击	回合开始时最速发动，Lv5时雷属性攻击无效、Lv10时吸收雷属性攻击
シールドスマイト	盾マスタリ Lv7	盾专用技，对敌方单体发动近接坏攻击，附加腕封效果	
パワーディバイド	盾マスタリLv10	本回合内自己的HP上升，并替我方全体承担一切伤害	回合开始时最速发动
防御阵形	フロントガードLv5、バックガードLv5	3个回合内我方全体的物理防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
シールドラッシュ	シールドスマイトLv5	盾专用技，对敌方全体发动近接坏攻击，3个回合内敌方全体的物理攻击力下降	-
DEFブースト		物理防御力上升	
挑发	DEFブーストLv1	3个回合内自己容易成为敌方攻击的目标	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
浑身ディフェンス	DEFブーストLv3	3个回合内自己的物理防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
决死の覚悟	DEFブーストLv5	自己受到致命攻击时，有一定几率以HP=1的状态存活	-
バリング	挑发Lv5	本回合内对自己所在列的物理攻击无效化，发动次数1	Lv5时最大发动次数2、Lv10时最大发动次数3，后续发动率随发动次数逐步下降
オートガード	浑身ディフェンスLv5、决死の覚悟Lv5	自己受到攻击时有一定几率自动展开防御、减轻伤害	-
HPブースト	-	最大HP上升	-
警戒斥候	HPブーストLv1	25步内伤害地形的效果减轻	Lv5时45步、Lv10时70步
キュア	HPブーストLv3	回复技，回复我方单体的HP	-
エリアキュア	HPブーストLv5	回复技，回复我方全体的HP	
猛进逃走	警戒斥候Lv3	消耗我方全体的HP从战斗中逃走，返回最后使用的楼梯或树海磁轴处	部分战斗无效，逃走失败时不会消耗HP
安息の祈り	キュアLv5、エリアキュアLv3	战斗胜利时回复我方全体的HP和TP	几名角色同时习得时，以等级最高的为准，效果无法叠加
TPブースト	-	最大TP上升	-
采掘		在采掘点所能获得的素材数增加	

剑士(ソードマン)



可装备剑、斧两种武器的剑士在STR、VIT和HP成长方面基本与高原部族相当，不过行动速度稍慢一些，是标准的前列攻击型职业。剑士在前期

可选择走剑系或斧系技能分支——剑系招式的特点是攻击面较广，威力相对不足但一次可攻击多个单位，尤其“パワースラップ”技能纵使没有命中也有高几率附加盲目效果，有效降低敌方的命中率和回避率；斧系特法则强调对单体造成较高伤害，“ヘッドバッシュ”和

“スタンスマッシュ”还能分别附加头封和眩晕状态，比较推荐后者，因为其有相当高的行动速度补正，5级以上时眩晕成功率就有50%，抢先发动可以有效地中断敌人的行动。初期无论走哪条分支，都建议专心一意，不要各招都升几级，导致发挥不出应有的效果。中后期就可以转型到“チェイスファ

士、枪手的属性攻击配合可以有效地针对敌方的弱点展开痛击，无论杂兵战还是BOSS战斗表现抢眼。“トライチャージ”的BUFF效果很多，非常值得学习，而在升满“追击の号令”后可以大幅提升同伴的追击率和威力，整体来说是一个体现团队配合的职业。

剑マスタリ		可习得剑系技能，装备剑时物理攻击力上升	
斧マスタリ	-	可习得斧系技能，装备斧时物理攻击力上升	-
レイジングエッジ	剑マスタリ Lv1	剑专用技能，对敌方单体发动近接斩攻击	
トルネード	剑マスタリLv3	剑专用技能，对敌方单体发动近接斩攻击，攻击会向目标左右两侧扩散	-
パワー スラップ	剑マスタリ Lv5	剑专用技能，舍弃命中率向敌方单体发动强力的近接斩攻击，攻击未命中的情况下对敌方全体附加盲目效果	Lv4前命中率下降30%，Lv5后命中率下降50%
ハヤブサ駆け	剑マスタリLv10	剑专用技能，随机对敌方2~3体发动近接斩攻击，对同一个目标不会攻击两次	Lv5时2~4个攻击目标、Lv10时3~4个攻击目标
ブ メランアックス	斧マスタリ Lv1	斧专用技能，对敌方单体发动远隔坏攻击	
ヘッドバッシュ	斧マスタリLv3	斧专用技能，对敌方单体发动近接坏攻击，附加头封效果	-
スタンスマッシュ	斧マスタリ Lv5	斧专用技能，对敌方单体发动近接坏攻击，附加眩晕效果	
パワークラッシュ	斧マスタリLv10	斧专用技能，对敌方发动可贯穿前、后列两体的近接坏攻击	-
ダブルアタック	パワー スラップLv3、ヘッドバッシュLv3	通常攻击有一定几率发动二连击	
チェイスファイア	トルネードLv5、スタンスマッシュLv5	剑・斧专用技，本回合内对受到我方炎属性攻击的敌人发动炎属性追击，最大追击次数3	Lv5时最大追击次数4、Lv10时最大追击次数5，发动率随发动次数下降
チェイスフリーズ	トルネードLv5、スタンスマッシュLv5	剑・斧专用技，本回合内对受到我方冰属性攻击的敌人发动冰属性追击，最大追击次数3	Lv5时最大追击次数4、Lv10时最大追击次数5，发动率随发动次数下降
チェイスショック	トルネードLv5、スタンスマッシュLv5	剑・斧专用技，本回合内对受到我方雷属性攻击的敌人发动雷属性追击，最大追击次数3	Lv5时最大追击次数4、Lv10时最大追击次数5，发动率随发动次数下降
DEFブースト		物理防御力上升	
HPブースト	-	最大HP上升	-

TPブースト		最大TP上升	
ATKブースト	-	物理攻击力上升	-
リカバー	DEFブーストLv3	解除自己的封印状态，并令最大HP上升，最大封印解除数1	Lv5时最大封印解除数2、Lv10时最大封印解除数3
サベジクライ	リカバーLv3	3个回合内敌方全体物理防御力下降，但自己容易成为敌方攻击的目标	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
トライチャージ	HPブーストLv2、TPブーストLv2	本回合蓄力，次回合自己的物理・属性攻击力、命中率、异常状态成功率上升	-
ウォークライ	ATKブーストLv3	消耗自己及同列同伴的HP，3个回合内自己和同列同伴的攻击力上升、防御力下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
追击の号令	トライチャージLv3、ウォークライLv5	次回合我方全体会对自己攻击过的敌人展开追击，与自己相同属性的追击率上升，与自己不同属性的追击威力上升	-
采掘	-	在采掘点所能获得的素材数增加	-

游侠（レンジャー）



游侠是典型的后列型职业，拥有全员中最高AGI，除了经常能用弓箭先手制敌外，回避率方面也非常出色。不过相比同是远程攻击型的枪手，游侠

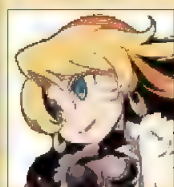
在杀伤力方面有所欠缺，技能也以辅助和探索型的居多。虽然攻击招式不多但性价比都还算不错，满级的“パワーショット”伤害为2.55倍，发动“サジタリウスの矢”后射向天空的箭矢会在2回合后自行掉落造成伤害，其间不需要全程蓄力，满级时伤害为5.65倍、眩晕几

率60%，是最具威力的招式。在辅助型技能中，建议优先升级“AGIブースト”和“アクトファースト”以提升回避率和行动速度。“チェインダンス”和“エンドルフィン”搭配使用能够确保自身安全和TP的回复。“アザーステップ”是非常有战略性的技能，满级时几率100%，在BOSS战的关键时刻协助同伴可以起到一举定乾坤的重要

作用。“先制ブースト”和“先制ブロック”等探索型技能则能帮助队伍在杂兵战中占据主动。想要使用游侠还是建议用魔石给其搭配一些枪手或诅咒师的技能，最大限度地发挥其行动快的优势，第一时间令敌人陷入不利状态凭此控制场上的局势。

技能名	习得条件	技能内容	效果
弓マスタリー	-	可习得弓系技能，装备弓时物理攻击力上升	-
パワーショット	弓マスタリーLv1	弓专用技，对敌方单体发动远隔突攻击	-
エイミングフット	弓マスタリーLv5	弓专用技，对敌方单体发动远隔突攻击，附加脚封效果	-
サジタリウスの矢	弓マスタリーLv10	弓专用技，2回合过后对敌方单体发动远隔突攻击，附加眩晕效果	-
ダブルショット	パワーショットLv5、エイミングフットLv3	弓专用技，对敌方全体连续发动两次远隔突攻击	-
AGIブースト	-	行动速度和回避率上升	-
ファースステップ	AGIブーストLv1	3个回合内我方单体的行动速度上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
トリックステップ	AGIブーストLv2	3个回合内敌方单体的命中率下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
シエアヒット	AGIブーストLv3	3个回合内我方一列的命中率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
アクトファースト	AGIブーストLv5	一定几率无视行动速度在回合开始时最先行动	-
アザーステップ	AGIブーストLv10	指定的我方单体有一定几率在回合开始时最先行动	-
チェインダンス	ファースステップLv2、トリックステップLv2、シエアヒットLv2	3个回合内自己的回避率上升，但自己容易成为敌方攻击的目标	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
エンドルフィン	チェインダンスLv5	自己成功回避敌方攻击的回合TP回复	-
先制ブースト	-	遇敌时先制攻击的几率上升，但对FOE等少数敌人无效	-
オウルアイ	先制ブーストLv1	16步内显示周围FOE的位置	Lv5时30步、Lv10时50步
先制ブロック	先制ブーストLv3	一定几率令敌方的先制攻击无效化，但对FOE等少数敌人无效	-
警戒歩行	先制ブーストLv5	30步内遇敌率下降	Lv5时60步、Lv10时100步
HPブースト	-	最大HP上升	-
エフィンエント	HPブーストLv3	战斗中用道具回复HP、TP的效果上升	-
簡易蘇生	エフィンエントLv5	探索中有25%的几率令我方单体从战斗不能状态回复	Lv5时50%成功率、Lv10时100%成功率
TPブースト	-	最大TP上升	-
採取	-	在采取点所能获得的素材数增加	-
伐採	-	在伐採点所能获得的素材数增加	-
采掘	-	在采掘点所能获得的素材数增加	-

暗黑猎手（ダークハンター）



暗黑猎手的各项能力成长都比较均衡，虽然从数值方面看不出特点，但鞭、剑两个系列的技能附带众多异常状态和封印效果，在扰乱敌人行动、

限制强力招式方面能够发挥奇效。鞭系的基础技能以三封效果为主，满级时的封印成功率皆为75%且有命中率补正。“エクスタシー”是极具有爆发力的技能，目标对象所处的封印数越多、威力越大，三封状态下的威力是零封时的三倍以上，且不会像“ソウルリベレイ

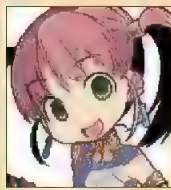
ト”那样解除对方的不利状态，非常实用。剑系的基础技能则以限制行动类的异常状态为主，满级时的异常状态附加率皆为75%。“カタストロフ”在10级时的石化率为55%，虽然石化BOSS级敌人的成功率较低，但此招能给次回合带来135%的异常状态成功率加成，很适合搭配其他招式使用。“ソウルリベレイ

ト”那样解除对方的不利状态，非常实用。剑系的基础技能则以限制行动类的异常状态为主，满级时的异常状态附加率皆为75%。“カタストロフ”在10级时的石化率为55%，虽然石化BOSS级敌人的成功率较低，但此招能给次回合带来135%的异常状态成功率加成，很适合搭配其他招式使用。“ソウルリベレイト”的威力虽然不及“エクスタシー”，但只要目标身中任意异常状态都能大幅提高伤害，准备期相对较短。另外值得一提的是，满级时“ブーストアップ”对于BOOST槽的额外增加量为60%，而暗黑猎手的封印、异常状态技在BOOST强化后的成功率都会进一步提升，应多多使用。只是其防御力较低，在前列时一定要保护好。

鞭マスタリー	-	可习得鞭系技能，装备鞭时物理攻击力上升	-
ヘッドボンデジ	鞭マスタリーLv1	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加头封效果	-
レッグボンデジ	鞭マスタリーLv1	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加脚封效果	-
アムボンデジ	鞭マスタリーLv1	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加腕封效果	-
アナコンダ	鞭マスタリーLv5	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加中毒效果	-
ジエンド	鞭マスタリーLv10、アナコンダLv3	鞭专用技，对残余HP在40%以下的敌方单体发动吸收HP的近接斩攻击，附加即死效果	-
エクスタシ	ヘッドボンデジLv7、レッグボンデジLv7、アムボンデジLv7	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，目标的封印数越多、威力越大	-

スキル	スキル	効果	備考
剣マスタリ		可习得剑系技能，装备剑时物理攻击力上升	
ヒュブノバイト	剣マスタリ-Lv1	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加睡眠效果	-
ショックバイト	剣マスタリ-Lv1	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加麻痹效果	-
ミラ ジュバイト	剣マスタリ-Lv1	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加混乱效果	
ドレインバイト	剣マスタリ-Lv5	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，并吸收部分伤害回复HP	-
カタストロフ	剣マスタリ-Lv10、ドレインバイトLv3	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加石化效果，石化失败的次回合异常状态成功率上升	
ソウルリベイト	ヒュブノバイトLv7、ショックバイトLv7、ミラジュバイトLv7	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击并解除其异常状态	目标处在异常状态时威力翻倍，不处在异常状态时威力减半
ATKブースト		物理攻击力上升	
ブーストアップ	ATKブーストLv3	BOOST值的增加量上升	-
憤怒の力	ATKブーストLv5	自己的HP在30%以下时，物理・属性攻击力上升	Lv5时要求HP在40%以下、Lv10时要求HP在50%以下
トラッピング	ブーストアップLv3、憤怒の力Lv3	给自己和左右两侧的同伴设置陷阱，能对物理攻击的敌人发动反击，最大攻击次数3	Lv5时最大攻击次数4、Lv10时最大攻击次数5
TPブースト		最大TP上升	
ハートバインド	TPブーストLv1	3个回合内敌方单体的行动速度下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
シャドウエントリ	TPブーストLv3	3个回合内自己不容易成为敌方攻击的目标	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
ダークカース	ハートバインドLv2、シャドウエントリLv2	对敌方全体附加诅咒效果	-
HPブースト		最大HP上升	
采取	-	在采取点所能获得的素材数增加	-

吟游诗人（バード）



以回复和辅助为主的支援型职业，凭借歌唱技的行动顺序补足吟游诗人出手的速度很快，但防御和体力都不出众，放在后排才能保证安全，也不

用期待他能提供什么火力输出。拥有众多持久型强化、弱化效果是吟游诗人的特色，“序曲”和“幻想曲”连续使用能够协助同伴最大程度地对敌方的弱点造成伤害；“禁忌的轮舞曲”对TP的消耗比较大，如果只有一两种强化/弱化状态在身的話，使用起来不太划算，另外

由于连对方的强化效果也会一并延续，故使用前一定要确认好双方的状态。“沈黙なる奇想曲”是除了道具“ラウダナム”外，惟一能直接打消对方各种强化状态的招式，由于不少BOSS的自动回血技能都算作强化状态且无法用DEBUFF的招式取消，故此招很有学习的必要。“愈しの子守歌”和“山彦の轮舞曲”的效果相结合基本可以满足

全队的HP回复需求，但是想要完全取代医师的位置至少还需要用魔石配备解除封印和异常状态的技能。另外由于系列的一贯设定——强化和弱体状态最多同时各存在3种，故在使用吟游诗人时会受到一些限制，在战斗中势必要做出取舍。

スキル	スキル	効果	備考
歌マスタリ	-	可习得歌唱系技能，使用歌唱技时行动速度上升	
猛き戦いの舞曲	歌マスタリ-Lv1	歌唱技，3个回合内我方全体的物理・属性攻击力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
圣なる守护の舞曲	歌マスタリ-Lv1	歌唱技，3个回合内我方全体的物理・属性防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
韦駄天の舞曲	歌マスタリ-Lv3	歌唱技，3个回合内我方全体的行动速度上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
慧眼の旋律	歌マスタリ-Lv3	歌唱技，3个回合内我方全体的命中率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
火劇の序曲	歌マスタリ-Lv5	歌唱技，3个回合内我方单体的通常攻击附加炎属性且攻击力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
冰劇の序曲	歌マスタリ-Lv5	歌唱技，3个回合内我方单体的通常攻击附加冰属性且攻击力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
雷劇の序曲	歌マスタリ-Lv5	歌唱技，3个回合内我方单体的通常攻击附加雷属性且攻击力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
山彦の轮舞曲	歌マスタリ-Lv7	歌唱技，3个回合内我方HP回复时，回合中其他同伴的HP也能回复1次	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
沈黙なる奇想曲	歌マスタリ-Lv10	歌唱技，解除敌方全体的强化效果，强化解除数1	Lv5时强化解除数2、Lv10时强化解除数3
ホリギフト	猛き戦いの舞曲Lv5、圣なる守护の舞曲Lv5	战斗后获得的经验值上升	
破邪の镇魂歌	韦駄天の舞曲Lv5、慧眼の旋律Lv5	歌唱技，3个回合内我方全体的异常状态自然解除率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
火幕の幻想曲	火劇の序曲Lv3	歌唱技，3个回合内敌方全体的炎属性耐性下降，我方全体的炎属性耐性上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
冰幕の幻想曲	冰劇の序曲Lv3	歌唱技，3个回合内敌方全体的冰属性耐性下降，我方全体的冰属性耐性上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
雷幕の幻想曲	雷劇の序曲Lv3	歌唱技，3个回合内敌方全体的雷属性耐性下降，我方全体的雷属性耐性上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
愈しの子守歌	山彦の轮舞曲Lv3	歌唱技，3个回合内我方全体的HP在回合结束时自动回复	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
安らぎの子守歌	沈黙なる奇想曲Lv5	歌唱技，3个回合内我方全体的TP在回合结束时自动回复	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
禁忌の轮舞曲	愈しの子守歌Lv5、安らぎの子守歌Lv5	歌唱技，延长我方双方的强化、弱体效果持续时间延长1回合	Lv5时延长2回合、Lv10时延长3回合
HPブースト	-	最大HP上升	-
警戒歩行	HPブーストLv1	30步内遇敌率下降	Lv5时60步、Lv10时100步
キャンパ处置	HPブーストLv3	探索时可以回复我方单体的HP	-
蛮族行進曲	HPブーストLv10	3个回合内我方全体的最大HP上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
TPブースト	-	最大TP上升	-
采取	-	在采取点所能获得的素材数增加	-

武士（ブシドー）



武士的成长较为极端，高STR、高AGI、低VIT，凭借个性十足的刀技能够成为队伍的火力输出点，但身处前列时也要面临着被BOSS秒杀的危险，

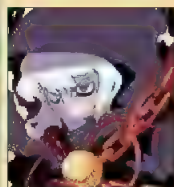
必须依靠同伴的保护才能确保安全。技能中的大部分刀技都要求先进入特殊的“构”状态才能发动，具体可分为三类构，虽然使用“踏み裂き”后能直接发动各种刀技，但无法获得构的强化效果。“上段の构え”和“青眼の构え”的强化效果说明都是物理攻、防上升，实

际上前者侧重攻击、满级时伤害为1.3倍，后者更强调防御、满级时受到伤害0.75倍。“无双の构え”必须从三种构状态转移而来，看似步骤繁琐，实际上能够继承构的不同强化并进一步提升效果，即只占一格强化槽，却能够享受双重强化状态，非常值得学习。满级的“ツバメがえし”是BOSS战中的强力技，燕返三连击也是武士最具爆

发力的招式。“一刀两断”的即死发动率很高，强烈建议学习，能在杂兵战中发挥巨大的作用，而满级的“一闪ブースト”可以令必杀率翻倍，强化伤害输出。值得注意的是武士受全职业最低LUC的拖累，较容易陷入封印和异常状态，一旦遭到腕封刀法就施展不开了，遇到此类敌人时要提前预防。

刀マスタリ	可习得刀系技能, 装备刀时物理攻击力上升	
踏み袈裟	刀マスタリ-Lv1	刀专用技, 对敌方单体发动近接斩攻击, 次回合可以使用各种构专用技
上段の构え	刀マスタリ-Lv5	刀专用技, 转为上段构状态, 3个回合内自己的物理攻击力、物理防御力上升
青眼の构え	刀マスタリ Lv5	刀专用技, 转为青眼构状态, 3个回合内自己的物理防御力、物理攻击力上升
居合の构え	刀マスタリ-Lv5	刀专用技, 转为居合构状态, 3个回合内自己的行动速度、命中率、回避率上升
无双の构え	刀マスタリ Lv10	刀・构专用技, 3个回合内强化构状态, 并能使用全部种类的构专用技
阿吽の尾击	踏み袈裟Lv7	刀・构专用技, 本回合内对受到我方通常攻击的敌人展开追击, 最大追击次数3
斩马	上段の构えLv1	刀・上段构专用技, 对敌方单体发动近接斩攻击
ツバメがえし	上段の构えLv5	刀・上段构专用技, 对敌方单体发动2次近接斩攻击
卸し焰	斩马Lv3	刀・上段构专用技, 对敌方一列发动近接斩+炎属性攻击
一寸の見切り	青眼の构えLv1	刀・青眼构专用技, 回避1次以自己为目标的攻击
小手打ち	青眼の构えLv5	刀・青眼构专用技, 对敌方单体发动近接斩攻击, 附加腕封效果
雷薙突き	一寸の見切りLv3	刀・青眼构专用技, 对敌方发动可贯穿前、后列两体的近接突-雷属性攻击
首打ち	居合の构えLv1	刀・居合构专用技, 对敌方单体发动近接斩攻击, 附加即死效果
贯突	居合の构えLv5	刀・居合构专用技, 对敌方单体发动近接突攻击
抜刀冰雪	首打ちLv3	刀・居合构专用技, 对敌方全体发动远隔斩+冰属性攻击
ATKブースト	-	物理攻击力上升
一闪ブースト	ATKブーストLv5	会心攻击率上升
一刀两断	一闪ブーストLv5	战斗开始时有一定几率对敌方全体附加即死效果
HPブースト	-	最大HP上升
息吹	HPブーストLv3	回复自己及左右两侧同伴的HP
TPブースト	-	最大TP上升
傲骨不敌	TPブーストLv3	对敌方全体附加恐慌效果
采掘	-	在采掘点所能获得的素材数增加

诅咒师(カースメカ)



诅咒师拥有仅次于炼金术士的TEC成长, LUC是全职业最高的, 再加上本身对咒言技成功率的特有加成, 令其在使用附带异常状态的招式时效果最

为显著。不过相比枪手和暗黑猎手, 其招式都是不带伤害判定的, 故一般只能作为专职扰乱的后列辅助型角色, 跟暗黑猎手搭配使用可以发挥后者“ソウルリベレイト”和“エクスタシー”的威力。想要把全部异常状态技都升满是不现实的, 建议有所取舍、专精学习, 否

则起不到明显的效果。“力祓いの咒言”和“软身の咒言”都是强烈建议升满的技能, 前者能令敌方的攻击威力降低20%, 后者则可让我方全体的伤害变为1.25倍。“畏れよ、我を”是展开“命ず、言动能わず”等三招的前提, 想要最大限度利用恐慌状态势必要学习。“ペイントレード”则是我方全职业中惟一一招无属性的攻击, 本身威力

就不俗, 在HP降低的时候还有额外的伤害加成, 可以成为队伍的火力点, 不过TP消耗较多。诅咒师的技能中没有中毒、麻痹和即死, 想要利用这三种异常状态就必须借助魔石系统, 也可以考虑给其配备炼金术士的属性技, 不浪费高TEC所能带来的伤害输出。

咒言マスタリ	可习得咒言系技能, 使用咒言技时异常状态成功率上升	
力祓いの咒言	咒言マスタリ-Lv1	咒言技, 3个回合内敌方全体的物理・属性攻击力下降
软身の咒言	咒言マスタリ-Lv1	咒言技, 3个回合内敌方全体的物理・属性防御力下降
幻惑の咒言	咒言マスタリ-Lv3	咒言技, 对敌方一列附加盲目效果
狂乱の咒言	咒言マスタリ Lv3	咒言技, 对敌方一列附加混乱效果
昏睡の咒言	咒言マスタリ-Lv3	咒言技, 对敌方一列附加睡眠效果
封の咒言: 头首	咒言マスタリ Lv5	咒言技, 对敌方单体附加头封效果
封の咒言: 上肢	咒言マスタリ-Lv5	咒言技, 对敌方单体附加腕封效果
封の咒言: 下肢	咒言マスタリ-Lv5	咒言技, 对敌方单体附加脚封效果
畏れよ、我を	咒言マスタリ-Lv10	咒言技, 对敌方一列附加恐慌效果
足速えの咒言	力祓いの咒言Lv2	咒言技, 3个回合内敌方全体的行动速度下降
虚像の咒言	软身の咒言Lv2	咒言技, 3个回合内敌方全体的命中率下降
罪咎の咒言	幻惑の咒言Lv2、狂乱の咒言Lv3	咒言技, 对敌方一列附加诅咒效果
石化の咒言	狂乱の咒言Lv3、昏睡の咒言Lv2	咒言技, 对敌方单体附加石化效果
ペイントレード	足速えの咒言Lv5、虚像の咒言Lv5	对敌方单体发动远隔无属性攻击, 自己的HP越少、攻击力越高
重苦の咒言	罪咎の咒言Lv3、石化の咒言Lv3	咒言技, 3个回合内敌方全体的异常状态自然解除率下降
杀气解放	畏れよ、我をLv1	20步内遇敌率上升
命ず、言动能わず	畏れよ、我をLv3	咒言技, 本回合内处在恐慌状态的敌方无法行动且防御力下降
命ず、輩を食らえ	畏れよ、我をLv5	咒言技, 本回合内处在恐慌状态的敌方会自相残杀, 只有1个单位处在恐慌的话, 其余自残
命ず、自ら裁せよ	畏れよ、我をLv10	咒言技, 本回合内处在恐慌状态的敌方单体会自残
TPブースト	-	最大TP上升
先制スタナ	TPブーストLv3	战斗开始时有一定几率对敌方全体发动眩晕效果
HPブースト	-	最大HP上升
伐采	-	在伐采点所能获得的素材数增加

迷

宫

攻

略

模式及难度

本作有两种模式可供选择：Classic是经典模式，玩家可以像往常一样自由作成角色、编成队伍，不过初期只有9种职业；Story即新作所力推的故事模式，其中有5名固定角色围绕着剧情中的种种谜团展开冒险，高原部族和枪手这两个职业是故事模式特有的，惟有将故事模式通关才能在经典模式中使用，故建议玩家先游玩本模式。难度方面也更加细化，分为

Picnic、Standard、Expert三种，难度逐级提升，难度越高、敌人的攻防能力越强，且我方越容易身中异常状态。前两种难度在队伍全灭后不会立刻Game Over，玩家有Retry的机会（Picnic无限次、Standard仅一次）从败北的战斗开始前重新游戏。在城镇界面时可以进入Option选项调整难度，下文攻略以故事模式的最高难度为基准。

图标说明

下文攻略会给出正篇流程的树海、遗迹地图，迷宫中的常用图标解释参见下表。文中列举的“事

件”是在迷宫中直接触发的特殊事件，支线任务相关的事件点位请参看攻略后的“资料列表”部分。

图标	说明
	可以直接通过的门
	需要水晶或是调查装置后才能开启的大门
	向上一层
	向下一层
	宝箱
	树海磁轴，可存档、返回城镇或前往遗迹
	采集点，每天可调查一次
	伐木点，每天可调查一次
	采集点，每天可调查一次

图标	说明
	电梯，可直接通往指定层
	FOE级敌人或BOSS
	莲花，可乘坐其在水面移动
	特殊装置，有开灯、开门等不同功效
	治愈之泉，调查后全员HP、TP回满
	落穴陷阱，踩上后直接掉落到下一层
	双向密道，大多需要先到远端调查才能开通
	单向通道，穿过后就无法回头
	火把，点燃后可照亮周围一片区域

第一阶层

翠绿ノ树海B1F

主角受托来到艾托利亚（エトリア）的执政院，选择“ミッションの受領”接下首个主线任务“ハイランダーへの试炼”，对方会委派两名NPC——武士怜（レン）和诅咒师茨斯库露（ツスクル）同行，玩过初代的玩家相信对这两位角色不会陌生。在获得“迷宫的地图”后就可以前往树海迷宫了。当前任务的目标是将红色线框内的地图绘制完成，不想亲自动手的玩家也可以进入Option把“AUTO MAP”调成“FULL”，等画得差不多时NPC就会有对话提示。本阶层敌人的实力很弱，而两名NPC的等级都在30以上，主角根本不会有生命威胁，不妨适当练级（推荐练到5级以上）。杂兵中“シンリンチョウ”用物理以外的攻击打死才能掉落特殊素材“复眼”。完成地图并返回执政院报告，两名NPC便会离队。接下主线任务“エトリア怪异を追え”后需要单独行动一段时间，建议先到商店好好整備一番。在树海入口回答“准备はでき

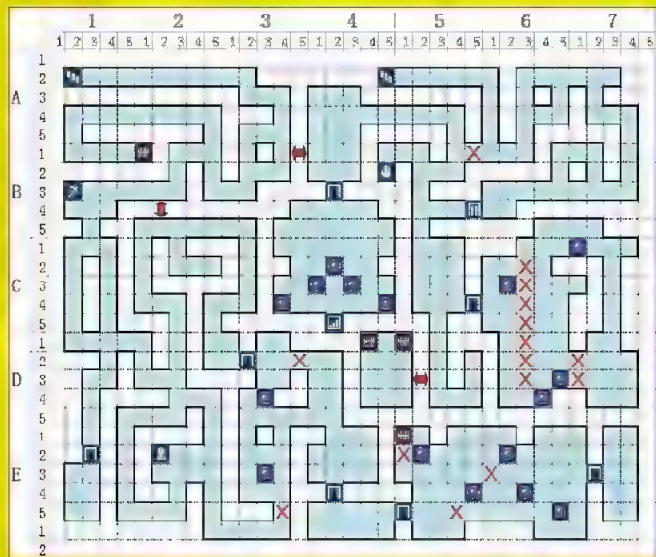
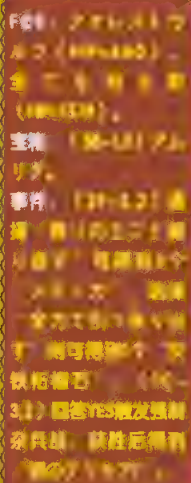
てます”便可乘坐马车前往遗迹，卫兵还会赠送3个“メディカ”及“ネクタル”。

本层迷宫两扇有白色水晶和紫色水晶封印的大门目前无法开启，而（5D-1,4）的单向密道要等进入第二阶层以后才能通行。

FOE：全てを喰べる影（400=174）

采集：（14-15）黄水晶の宝珠、（16-17）黄水晶の宝珠、（18-19）黄水晶の宝珠、（20-21）黄水晶の宝珠、（22-23）黄水晶の宝珠、（24-25）黄水晶の宝珠、（26-27）黄水晶の宝珠、（28-29）黄水晶の宝珠、（30-31）黄水晶の宝珠、（32-33）黄水晶の宝珠、（34-35）黄水晶の宝珠、（36-37）黄水晶の宝珠、（38-39）黄水晶の宝珠、（40-41）黄水晶の宝珠、（42-43）黄水晶の宝珠、（44-45）黄水晶の宝珠、（46-47）黄水晶の宝珠、（48-49）黄水晶の宝珠、（50-51）黄水晶の宝珠、（52-53）黄水晶の宝珠、（54-55）黄水晶の宝珠、（56-57）黄水晶の宝珠、（58-59）黄水晶の宝珠、（60-61）黄水晶の宝珠、（62-63）黄水晶の宝珠、（64-65）黄水晶の宝珠、（66-67）黄水晶の宝珠、（68-69）黄水晶の宝珠、（70-71）黄水晶の宝珠、（72-73）黄水晶の宝珠、（74-75）黄水晶の宝珠、（76-77）黄水晶の宝珠、（78-79）黄水晶の宝珠、（80-81）黄水晶の宝珠、（82-83）黄水晶の宝珠、（84-85）黄水晶の宝珠、（86-87）黄水晶の宝珠、（88-89）黄水晶の宝珠、（90-91）黄水晶の宝珠、（92-93）黄水晶の宝珠、（94-95）黄水晶の宝珠、（96-97）黄水晶の宝珠、（98-99）黄水晶の宝珠、（100-101）黄水晶の宝珠、（102-103）黄水晶の宝珠、（104-105）黄水晶の宝珠、（106-107）黄水晶の宝珠、（108-109）黄水晶の宝珠、（110-111）黄水晶の宝珠、（112-113）黄水晶の宝珠、（114-115）黄水晶の宝珠、（116-117）黄水晶の宝珠、（118-119）黄水晶の宝珠、（120-121）黄水晶の宝珠、（122-123）黄水晶の宝珠、（124-125）黄水晶の宝珠、（126-127）黄水晶の宝珠、（128-129）黄水晶の宝珠、（130-131）黄水晶の宝珠、（132-133）黄水晶の宝珠、（134-135）黄水晶の宝珠、（136-137）黄水晶の宝珠、（138-139）黄水晶の宝珠、（140-141）黄水晶の宝珠、（142-143）黄水晶の宝珠、（144-145）黄水晶の宝珠、（146-147）黄水晶の宝珠、（148-149）黄水晶の宝珠、（150-151）黄水晶の宝珠、（152-153）黄水晶の宝珠、（154-155）黄水晶の宝珠、（156-157）黄水晶の宝珠、（158-159）黄水晶の宝珠、（160-161）黄水晶の宝珠、（162-163）黄水晶の宝珠、（164-165）黄水晶の宝珠、（166-167）黄水晶の宝珠、（168-169）黄水晶の宝珠、（170-171）黄水晶の宝珠、（172-173）黄水晶の宝珠、（174-175）黄水晶の宝珠、（176-177）黄水晶の宝珠、（178-179）黄水晶の宝珠、（180-181）黄水晶の宝珠、（182-183）黄水晶の宝珠、（184-185）黄水晶の宝珠、（186-187）黄水晶の宝珠、（188-189）黄水晶の宝珠、（190-191）黄水晶の宝珠、（192-193）黄水晶の宝珠、（194-195）黄水晶の宝珠、（196-197）黄水晶の宝珠、（198-199）黄水晶の宝珠、（200-201）黄水晶の宝珠、（202-203）黄水晶の宝珠、（204-205）黄水晶の宝珠、（206-207）黄水晶の宝珠、（208-209）黄水晶の宝珠、（210-211）黄水晶の宝珠、（212-213）黄水晶の宝珠、（214-215）黄水晶の宝珠、（216-217）黄水晶の宝珠、（218-219）黄水晶の宝珠、（220-221）黄水晶の宝珠、（222-223）黄水晶の宝珠、（224-225）黄水晶の宝珠、（226-227）黄水晶の宝珠、（228-229）黄水晶の宝珠、（230-231）黄水晶の宝珠、（232-233）黄水晶の宝珠、（234-235）黄水晶の宝珠、（236-237）黄水晶の宝珠、（238-239）黄水晶の宝珠、（240-241）黄水晶の宝珠、（242-243）黄水晶の宝珠、（244-245）黄水晶の宝珠、（246-247）黄水晶の宝珠、（248-249）黄水晶の宝珠、（250-251）黄水晶の宝珠、（252-253）黄水晶の宝珠、（254-255）黄水晶の宝珠、（256-257）黄水晶の宝珠、（258-259）黄水晶の宝珠、（260-261）黄水晶の宝珠、（262-263）黄水晶の宝珠、（264-265）黄水晶の宝珠、（266-267）黄水晶の宝珠、（268-269）黄水晶の宝珠、（270-271）黄水晶の宝珠、（272-273）黄水晶の宝珠、（274-275）黄水晶の宝珠、（276-277）黄水晶の宝珠、（278-279）黄水晶の宝珠、（280-281）黄水晶の宝珠、（282-283）黄水晶の宝珠、（284-285）黄水晶の宝珠、（286-287）黄水晶の宝珠、（288-289）黄水晶の宝珠、（290-291）黄水晶の宝珠、（292-293）黄水晶の宝珠、（294-295）黄水晶の宝珠、（296-297）黄水晶の宝珠、（298-299）黄水晶の宝珠、（300-301）黄水晶の宝珠、（302-303）黄水晶の宝珠、（304-305）黄水晶の宝珠、（306-307）黄水晶の宝珠、（308-309）黄水晶の宝珠、（310-311）黄水晶の宝珠、（312-313）黄水晶の宝珠、（314-315）黄水晶の宝珠、（316-317）黄水晶の宝珠、（318-319）黄水晶の宝珠、（320-321）黄水晶の宝珠、（322-323）黄水晶の宝珠、（324-325）黄水晶の宝珠、（326-327）黄水晶の宝珠、（328-329）黄水晶の宝珠、（330-331）黄水晶の宝珠、（332-333）黄水晶の宝珠、（334-335）黄水晶の宝珠、（336-337）黄水晶の宝珠、（338-339）黄水晶の宝珠、（340-341）黄水晶の宝珠、（342-343）黄水晶の宝珠、（344-345）黄水晶の宝珠、（346-347）黄水晶の宝珠、（348-349）黄水晶の宝珠、（350-351）黄水晶の宝珠、（352-353）黄水晶の宝珠、（354-355）黄水晶の宝珠、（356-357）黄水晶の宝珠、（358-359）黄水晶の宝珠、（360-361）黄水晶の宝珠、（362-363）黄水晶の宝珠、（364-365）黄水晶の宝珠、（366-367）黄水晶の宝珠、（368-369）黄水晶の宝珠、（370-371）黄水晶の宝珠、（372-373）黄水晶の宝珠、（374-375）黄水晶の宝珠、（376-377）黄水晶の宝珠、（378-379）黄水晶の宝珠、（380-381）黄水晶の宝珠、（382-383）黄水晶の宝珠、（384-385）黄水晶の宝珠、（386-387）黄水晶の宝珠、（388-389）黄水晶の宝珠、（390-391）黄水晶の宝珠、（392-393）黄水晶の宝珠、（394-395）黄水晶の宝珠、（396-397）黄水晶の宝珠、（398-399）黄水晶の宝珠、（400-401）黄水晶の宝珠、（402-403）黄水晶の宝珠、（404-405）黄水晶の宝珠、（406-407）黄水晶の宝珠、（408-409）黄水晶の宝珠、（410-411）黄水晶の宝珠、（412-413）黄水晶の宝珠、（414-415）黄水晶の宝珠、（416-417）黄水晶の宝珠、（418-419）黄水晶の宝珠、（420-421）黄水晶の宝珠、（422-423）黄水晶の宝珠、（424-425）黄水晶の宝珠、（426-427）黄水晶の宝珠、（428-429）黄水晶の宝珠、（430-431）黄水晶の宝珠、（432-433）黄水晶の宝珠、（434-435）黄水晶の宝珠、（436-437）黄水晶の宝珠、（438-439）黄水晶の宝珠、（440-441）黄水晶の宝珠、（442-443）黄水晶の宝珠、（444-445）黄水晶の宝珠、（446-447）黄水晶の宝珠、（448-449）黄水晶の宝珠、（450-451）黄水晶の宝珠、（452-453）黄水晶の宝珠、（454-455）黄水晶の宝珠、（456-457）黄水晶の宝珠、（458-459）黄水晶の宝珠、（460-461）黄水晶の宝珠、（462-463）黄水晶の宝珠、（464-465）黄水晶の宝珠、（466-467）黄水晶の宝珠、（468-469）黄水晶の宝珠、（470-471）黄水晶の宝珠、（472-473）黄水晶の宝珠、（474-475）黄水晶の宝珠、（476-477）黄水晶の宝珠、（478-479）黄水晶の宝珠、（480-481）黄水晶の宝珠、（482-483）黄水晶の宝珠、（484-485）黄水晶の宝珠、（486-487）黄水晶の宝珠、（488-489）黄水晶の宝珠、（490-491）黄水晶の宝珠、（492-493）黄水晶の宝珠、（494-495）黄水晶の宝珠、（496-497）黄水晶の宝珠、（498-499）黄水晶の宝珠、（500-501）黄水晶の宝珠、（502-503）黄水晶の宝珠、（504-505）黄水晶の宝珠、（506-507）黄水晶の宝珠、（508-509）黄水晶の宝珠、（510-511）黄水晶の宝珠、（512-513）黄水晶の宝珠、（514-515）黄水晶の宝珠、（516-517）黄水晶の宝珠、（518-519）黄水晶の宝珠、（520-521）黄水晶の宝珠、（522-523）黄水晶の宝珠、（524-525）黄水晶の宝珠、（526-527）黄水晶の宝珠、（528-529）黄水晶の宝珠、（530-531）黄水晶の宝珠、（532-533）黄水晶の宝珠、（534-535）黄水晶の宝珠、（536-537）黄水晶の宝珠、（538-539）黄水晶の宝珠、（540-541）黄水晶の宝珠、（542-543）黄水晶の宝珠、（544-545）黄水晶の宝珠、（546-547）黄水晶の宝珠、（548-549）黄水晶の宝珠、（550-551）黄水晶の宝珠、（552-553）黄水晶の宝珠、（554-555）黄水晶の宝珠、（556-557）黄水晶の宝珠、（558-559）黄水晶の宝珠、（560-561）黄水晶の宝珠、（562-563）黄水晶の宝珠、（564-565）黄水晶の宝珠、（566-567）黄水晶の宝珠、（568-569）黄水晶の宝珠、（570-571）黄水晶の宝珠、（572-573）黄水晶の宝珠、（574-575）黄水晶の宝珠、（576-577）黄水晶の宝珠、（578-579）黄水晶の宝珠、（580-581）黄水晶の宝珠、（582-583）黄水晶の宝珠、（584-585）黄水晶の宝珠、（586-587）黄水晶の宝珠、（588-589）黄水晶の宝珠、（590-591）黄水晶の宝珠、（592-593）黄水晶の宝珠、（594-595）黄水晶の宝珠、（596-597）黄水晶の宝珠、（598-599）黄水晶の宝珠、（600-601）黄水晶の宝珠、（602-603）黄水晶の宝珠、（604-605）黄水晶の宝珠、（606-607）黄水晶の宝珠、（608-609）黄水晶の宝珠、（610-611）黄水晶の宝珠、（612-613）黄水晶の宝珠、（614-615）黄水晶の宝珠、（616-617）黄水晶の宝珠、（618-619）黄水晶の宝珠、（620-621）黄水晶の宝珠、（622-623）黄水晶の宝珠、（624-625）黄水晶の宝珠、（626-627）黄水晶の宝珠、（628-629）黄水晶の宝珠、（630-631）黄水晶の宝珠、（632-633）黄水晶の宝珠、（634-635）黄水晶の宝珠、（636-637）黄水晶の宝珠、（638-639）黄水晶の宝珠、（640-641）黄水晶の宝珠、（642-643）黄水晶の宝珠、（644-645）黄水晶の宝珠、（646-647）黄水晶の宝珠、（648-649）黄水晶の宝珠、（650-651）黄水晶の宝珠、（652-653）黄水晶の宝珠、（654-655）黄水晶の宝珠、（656-657）黄水晶の宝珠、（658-659）黄水晶の宝珠、（660-661）黄水晶の宝珠、（662-663）黄水晶の宝珠、（664-665）黄水晶の宝珠、（666-667）黄水晶の宝珠、（668-669）黄水晶の宝珠、（670-671）黄水晶の宝珠、（672-673）黄水晶の宝珠、（674-675）黄水晶の宝珠、（676-677）黄水晶の宝珠、（678-679）黄水晶の宝珠、（680-681）黄水晶の宝珠、（682-683）黄水晶の宝珠、（684-685）黄水晶の宝珠、（686-687）黄水晶の宝珠、（688-689）黄水晶の宝珠、（690-691）黄水晶の宝珠、（692-693）黄水晶の宝珠、（694-695）黄水晶の宝珠、（696-697）黄水晶の宝珠、（698-699）黄水晶の宝珠、（700-701）黄水晶の宝珠、（702-703）黄水晶の宝珠、（704-705）黄水晶の宝珠、（706-707）黄水晶の宝珠、（708-709）黄水晶の宝珠、（710-711）黄水晶の宝珠、（712-713）黄水晶の宝珠、（714-715）黄水晶の宝珠、（716-717）黄水晶の宝珠、（718-719）黄水晶の宝珠、（720-721）黄水晶の宝珠、（722-723）黄水晶の宝珠、（724-725）黄水晶の宝珠、（726-727）黄水晶の宝珠、（728-729）黄水晶の宝珠、（730-731）黄水晶の宝珠、（732-733）黄水晶の宝珠、（734-735）黄水晶の宝珠、（736-737）黄水晶の宝珠、（738-739）黄水晶の宝珠、（740-741）黄水晶の宝珠、（742-743）黄水晶の宝珠、（744-745）黄水晶の宝珠、（746-747）黄水晶の宝珠、（748-749）黄水晶の宝珠、（750-751）黄水晶の宝珠、（752-753）黄水晶の宝珠、（754-755）黄水晶の宝珠、（756-757）黄水晶の宝珠、（758-759）黄水晶の宝珠、（760-761）黄水晶の宝珠、（762-763）黄水晶の宝珠、（764-765）黄水晶の宝珠、（766-767）黄水晶の宝珠、（768-769）黄水晶の宝珠、（770-771）黄水晶の宝珠、（772-773）黄水晶の宝珠、（774-775）黄水晶の宝珠、（776-777）黄水晶の宝珠、（778-779）黄水晶の宝珠、（780-781）黄水晶の宝珠、（782-783）黄水晶の宝珠、（784-785）黄水晶の宝珠、（786-787）黄水晶の宝珠、（788-789）黄水晶の宝珠、（790-791）黄水晶の宝珠、（792-793）黄水晶の宝珠、（794-795）黄水晶の宝珠、（796-797）黄水晶の宝珠、（798-799）黄水晶の宝珠、（800-801）黄水晶の宝珠、（802-803）黄水晶の宝珠、（804-805）黄水晶の宝珠、（806-807）黄水晶の宝珠、（808-809）黄水晶の宝珠、（810-811）黄水晶の宝珠、（812-813）黄水晶の宝珠、（814-815）黄水晶の宝珠、（816-817）黄水晶の宝珠、（818-819）黄水晶の宝珠、（820-821）黄水晶の宝珠、（822-823）黄水晶の宝珠、（824-825）黄水晶の宝珠、（826-827）黄水晶の宝珠、（828-829）黄水晶の宝珠、（830-831）黄水晶の宝珠、（832-833）黄水晶の宝珠、（834-835）黄水晶の宝珠、（836-837）黄水晶の宝珠、（838-839）黄水晶の宝珠、（840-841）黄水晶の宝珠、（842-843）黄水晶の宝珠、（844-845）黄水晶の宝珠、（846-847）黄水晶の宝珠、（848-849）黄水晶の宝珠、（850-851）黄水晶の宝珠、（852-853）黄水晶の宝珠、（854-855）黄水晶の宝珠、（856-857）黄水晶の宝珠、（858-859）黄水晶の宝珠、（860-861）黄水晶の宝珠、（862-863）黄水晶の宝珠、（864-865）黄水晶の宝珠、（866-867）黄水晶の宝珠、（868-869）黄水晶の宝珠、（870-871）黄水晶の宝珠、（872-873）黄水晶の宝珠、（874-875）黄水晶の宝珠、（876-877）黄水晶の宝珠、（878-879）黄水晶の宝珠、（880-881）黄水晶の宝珠、（882-883）黄水晶の宝珠、（884-885）黄水晶の宝珠、（886-887）黄水晶の宝珠、（888-889）黄水晶の宝珠、（890-891）黄水晶の宝珠、（892-893）黄水晶の宝珠、（894-895）黄水晶の宝珠、（896-897）黄水晶の宝珠、（898-899）黄水晶の宝珠、（900-901）黄水晶の宝珠、（902-903）黄水晶の宝珠、（904-905）黄水晶の宝珠、（906-907）黄水晶の宝珠、（908-909）黄水晶の宝珠、（910-911）黄水晶の宝珠、（912-913）黄水晶の宝珠、（914-915）黄水晶の宝珠、（916-917）黄水晶の宝珠、（918-919）黄水晶の宝珠、（920-921）黄水晶の宝珠、（922-923）黄水晶の宝珠、（924-925）黄水晶の宝珠、（926-927）黄水晶の宝珠、（928-929）黄水晶の宝珠、（930-931）黄水晶の宝珠、（932-933）黄水晶の宝珠、（934-935）黄水晶の宝珠、（936-937）黄水晶の宝珠、（938-939）黄水晶の宝珠、（940-941）黄水晶の宝珠、（942-943）黄水晶の宝珠、（944-945）黄水晶の宝珠、（946-947）黄水晶の宝珠、（948-949）黄水晶の宝珠、（950-951）黄水晶の宝珠、（952-953）黄水晶の宝珠、（954-955）黄水晶の宝珠、（956-957）黄水晶の宝珠、（958-959）黄水晶の宝珠、（960-961）黄水晶の宝珠、（962-963）黄水晶の宝珠、（964-965）黄水晶の宝珠、（966-967）黄水晶の宝珠、（968-969）黄水晶の宝珠、（970-971）黄水晶の宝珠、（972-973）黄水晶の宝珠、（974-975）黄水晶の宝珠、（976-977）黄水晶の宝珠、（978-979）黄水晶の宝珠、（980-981）黄水晶の宝珠、（982-983）黄水晶の宝珠、（984-985）黄水晶の宝珠、（986-987）黄水晶の宝珠、（988-989）黄水晶の宝珠、（990-991）黄水晶の宝珠、（992-993）黄水晶の宝珠、（994-995）黄水晶の宝珠、（996-997）黄水晶の宝珠、（998-999）黄水晶の宝珠、（1000-1001）黄水晶の宝珠、（1002-1003）黄水晶の宝珠、（1004-1005）黄水晶の宝珠、（1006-1007）黄水晶の宝珠、（1008-1009）黄水晶の宝珠、（1010-1011）黄水晶の宝珠、（1012-1013）黄水晶の宝珠、（1014-1015）黄水晶の宝珠、（1016-1017）黄水晶の宝珠、（1018-1019）黄水晶の宝珠、（1020-1021）黄水晶の宝珠、（1022-1023）黄水晶の宝珠、（1024-1025）黄水晶の宝珠、（1026-1027）黄水晶の宝珠、（1028-1029）黄水晶の宝珠、（1030-1031）黄水晶の宝珠、（1032-1033）黄水晶の宝珠、（1034-1035）黄水晶の宝珠、（1036-1037）黄水晶の宝珠、（1038-1039）黄水晶の宝珠、（1040-1041）黄水晶の宝珠、（1042-1043）黄水晶の宝珠、（1044-1045）黄水晶の宝珠、（1046-1047）黄水晶の宝珠、（1048-1049）黄水晶の宝珠、（1050-1051）黄水晶の宝珠、（1052-1053）黄水晶の宝珠、（1054-1055）黄水晶の宝珠、（1056-1057）黄水晶の宝珠、（1058-1059）黄水晶の宝珠、（1060-1061）黄水晶の宝珠、（1062-1063）黄水晶の宝珠、（1064-1065）黄水晶の宝珠、（1066-1067）黄水晶の宝珠、（1068-1069）黄水晶の宝珠、（1070-1071）黄水晶の宝珠、（1072-1073）黄水晶の宝珠、（1074-1075）黄水晶の宝珠、（1076-1077）黄水晶の宝珠、（1078-1079）黄水晶の宝珠、（1080-1081）黄水晶の宝珠、（1082-1083）黄水晶の宝珠、（1084-1085）黄水晶の宝珠、（1086-1087）黄水晶の宝珠、（1088-1089）黄水晶の宝珠、（1090-1091）黄水晶の宝珠、（1092-1093）黄水晶の宝珠、（1094-1095）黄水晶の宝珠、（1096-1097）黄水晶の宝珠、（1098-1099）黄水晶の宝珠、（1100-1101）黄水晶の宝珠、（1102-1103）黄水晶の宝珠、（1104-1105）黄水晶の宝珠、（1106-1107）黄水晶の宝珠、（1108-1109）黄水晶の宝珠、（1110-1111）黄水晶の宝珠、（1112-1113）黄水晶の宝珠、（1114-1115）黄水晶の宝珠、（1116-1117）黄水晶の宝珠、（1118-1119）黄水晶の宝珠、（1120-1121）黄水晶の宝珠、（1122-1123）黄水晶の宝珠、（1124-1125）黄水晶の宝珠、（1126-1127）黄水晶の宝珠、（1128-1129）黄水晶の宝珠、（1130-1131）黄水晶の宝珠、（1132-1133）黄水晶の宝珠、（1134-1135）黄水晶の宝珠、（1136-1137）黄水晶の宝珠、（1138-1139）黄水晶の宝珠、（1140-1141）黄水晶の宝珠、（1142-1143）黄水晶の宝珠、（1144-1145）黄水晶の宝珠、（1146-1147）黄水晶の宝珠、（1148-1149）黄水晶の宝珠、（1150-1151）黄水晶の宝珠、（1152-1153）黄水晶の宝珠、（1154-1155）黄水晶の宝珠、（1156-1157）黄水晶の宝珠、（1158-1159）黄水晶の宝珠、（1160-1161）黄水晶の宝珠、（1162-1163）黄水晶の宝珠、（1164-1165）黄水晶の宝珠、（1166-1167）黄水晶の宝珠、（1168-1169）黄水晶の宝珠、（1170-1171）黄水晶の宝珠、（1172-1173）黄水晶の宝珠、（1174-1175）黄水晶の宝珠、（1176-1177）黄水晶の宝珠、（1178-1179）黄水晶の宝珠、（1180-1181）黄水晶の宝珠、（1182-1183）黄水晶の宝珠、（1184-1185）黄水晶の宝珠、（1186-1187）黄水晶の宝珠、（1188-1189）黄水晶の宝珠、（1190-1191）黄水晶の宝珠、（1192-1193）黄水晶の宝珠、（1194-1195）黄水晶の宝珠、（1196-1197）黄水晶の宝珠、（1198-1199）黄水晶の宝珠、（1200-1201）黄水晶の宝珠、（1202-1203）黄水晶の宝珠、（1204-1205）黄水晶の宝珠、（1206-1207）黄水晶の宝珠、（1208-1209）黄水晶の宝珠、（1210-1211）黄水晶の宝珠、（1212-1213）黄水晶の宝珠、（1214-1215）黄水晶の宝珠、（1216-1217）黄水晶の宝珠、（1218-1219）黄水晶の宝珠、（1220-1221）黄水晶の宝珠、（1222-1223）黄水晶の宝珠、（1224-1225）黄水晶の宝珠、（1226-1227）黄水晶の宝珠、（1228-1229）黄水晶の宝珠、（1230-1231）黄水晶の宝珠、（1232-1233）黄水晶の宝珠、（1234-1235）黄水晶の宝珠、（1236-1237）黄水晶の宝珠、（1238-1239）黄水晶の宝珠、（1240-1241）黄水晶の宝珠、（1242-1243）黄水晶の宝珠、（1244-1245）黄水晶の宝珠、（1246-1247）黄水晶の宝珠、（1248-1249）黄水晶の宝珠、（1250-1251）黄水晶の宝珠、（1252-1253）黄水晶の宝珠、（1254-1255）黄水晶の宝珠、（1256-1257）黄水晶の宝珠、（1258-1259）黄水晶の宝珠、（1260-1261）黄水晶の宝珠、（1262-1263）黄水晶の宝珠、（1264-1265）黄水晶の宝珠、（1266-1267）黄水晶の宝珠、（1268-1269）黄水晶の宝珠、（1270-1271）黄水晶の宝珠、（1272-1273）黄水晶の宝珠、（1274-1275）黄水晶の宝珠、（1276-1277）黄水晶の宝珠、（1278-1279）黄水晶の宝珠、（1280-1281）黄水晶の宝珠、（1282-1283）黄水晶の宝珠、（1284-1285）黄水晶の宝珠、（1286-1287）黄水晶の宝珠、（1288-1289）黄水晶の宝珠、（1290-1291）黄水晶の宝珠、（1292-1293）黄水晶の宝珠、（1294-1295）黄水晶の宝珠、（1296-1297）黄水晶の宝珠、（1298-1299）黄水晶の宝珠、（1300-1301）黄水晶の宝珠、（1302-1303）黄水晶の宝珠、（1304-1305）黄水晶の宝珠、（1306-1307）黄水晶の宝珠、（1308-1309）黄水晶の宝珠、（1310-1311）黄水晶の宝珠、（1312-1313）黄水晶の宝珠、（1314-1315）黄水晶の宝珠、（1316-1317）黄水晶の宝珠、（1318-1319）黄水晶の宝珠、（1320-1321）黄水晶の宝珠、（1322-1323）黄水晶の宝珠、（1324-1325）黄水晶の宝珠、（1326-1327）黄水晶の宝珠、（1328-1329）黄水晶の宝珠、（1330-1331）黄水晶の宝珠、（1332-1333）黄水晶の宝珠、（1334-1335）黄水晶の宝珠、（1336-1337）黄水晶の宝珠、（1338-1339）黄水晶の宝珠、（1340-1341）黄水晶の宝珠、（1342-1343）黄水晶の宝珠、（1344-1345）黄水晶の宝珠、（1346-1347）黄水晶の宝珠、（1348-1349）黄水晶の宝珠、（1350-1351）黄水晶の宝珠、（1352-1353）黄水晶の宝珠、（1354-1355）黄水晶の宝珠、（1356-1357）黄水晶の宝珠、（1358-1359）黄水晶の宝珠、（1360-1361）黄水晶の宝珠、（1362-1363）黄水晶の宝珠、（1364-1365）黄水晶の宝珠、（1366-1367）黄水晶の宝珠、（1368-1369）黄水晶の宝珠、（1370-1371）黄水晶の宝珠、（1372-1373）黄水晶の宝珠、（1374-1375）黄水晶の宝珠、（1376-1377）

会灵活地挡住玩家去路的FOE，不过整体实力反倒不如前B2F的岩猪。森狼对冰属性有抗性，弱点则是炎属性。头技“デビルクライ”的效果是提升物理攻击力，蓄力后的“远吠之”则会把其他FOE呼唤过来，一旦战斗拖得太久就需要同时面对多名强敌，故应抓住其体力较少的特点速战速决。准备好道具“轰音弹”，看到它进入“身拘之”状态时立刻投掷一个，就能打消召唤效果。



翠绿ノ树海B5F

止境的持久战。击倒BOSS后狼群就会散去，下楼突入新的区域可以发现树海磁轴，此后就能直接传送到第二阶层。

HP=3372、攻19、防15

开战前要多准备一些“轰音弹”和“明天弹”，在战斗中及时使用才能免于被其他狼怪包夹，这也是顺利挑战的前提。玩家要设法在道具耗尽前将BOSS击倒。狼王与其他狼型敌人一样耐冰弱炎，招式中“冻てつく牙”会对我方单体造成较大伤害且带有贯通效果，“テラ ハウル”则是给全体附加恐慌状态的嚎叫，两招都是头技。成功封印住头部后BOSS就没有太大威胁，医师师负责投掷两种特殊弹，事先对物理攻击手使用“ファイアオイル”能令其招式附带炎属性，狼王对毒耐性不高的特点也可以利用。特殊素材“狼王の尻尾”的掉落条件是在一回合内将BOSS击倒，等以后实力强了再回来挑战即可，树海迷宫中的大部分FOE和BOSS都是会复活的。

HP=859、攻16、防14

雪狼平时见到玩家靠近会主动逃跑，一旦玩家在其附近开战就会乘机乱入搅局，故在战斗中也要注意下屏幕地图的情况，关键时刻可以投掷“明天弹”来阻止其靠近。雪狼的实力不强，同样对冰弱炎，攻击全体的头技“バインドハウル”威力不高但带有眩晕效果，不想被打乱节奏建议优先封印其头部。

[illegible]

グラスヘイムArea I

返回执政院汇报任务，随后虽然可以继续探索树海迷宫6层，但如果先不完成遗迹的剧情，大密林B6F的(4D-1,4)处就无法通行，故需先通过树海磁轴转移到遗迹中先前无法进入的区域。遗迹中黑暗区域里的FOE会陷入沉睡，不过有些挡在路口上，调查(6E-5,3)的装置开启照明后骆驼型FOE就会醒来并开始移动，这样便能绕过它们继续前进。鸟型FOE在醒后会积极追逐玩家，利用这一特性把它们引出窄路口，再迅速回去关灯就能安然通过。其实这里出没的两种FOE都不太强，有自信的玩家可以直接强行突破。穿过(4C-3,1)的大门就会迎来BOSS战，首战看不到BOSS的形体、攻击也无法命中，一个回合后先撤退，BOSS消失后迅速前往西北的小房间开灯，之后便能看见其本体（开战前最好先干掉本区的两只鸟型FOE）。击倒BOSS

HP=1656、攻19、防16

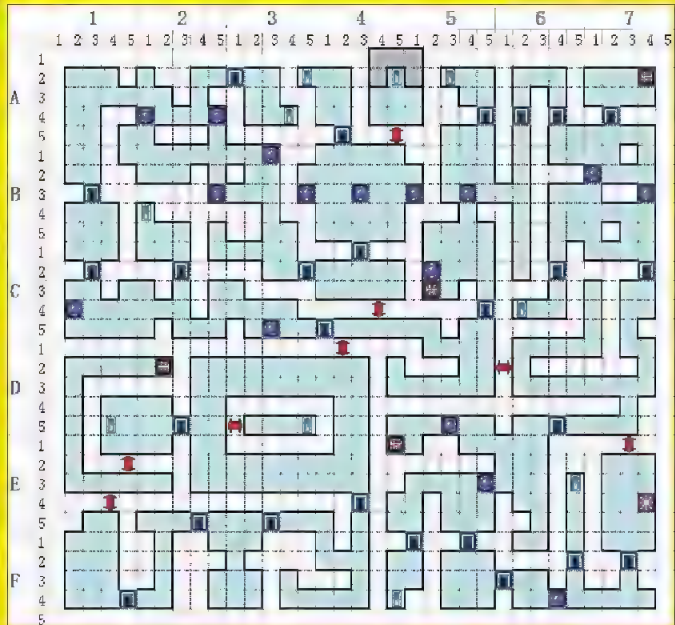
平时呆在原地，玩家接近后会警觉并展开追击，同样可以利用其沉睡的特性先手制敌。大鸟的攻、防、体力都不及骆驼，不过行动速度快，头技“インザダク”可以打到后列角色，且带有盲目和头封效果，但也仅此一招，封印其头部后就可以针对突和雷属性的弱点轻松秒杀了。

HP=2980、攻21、防16

在黑暗中时隐时现、且会察觉并追击玩家，开灯后反而只会停在原地，可以绕到其背后展开先制攻击。BOSS弱冰、耐雷，招式相对丰富，两招脱技分别为攻击单体和攻击一列并附带攻击力下降效果；头技“常暗のゆりかご”对我方全体附加睡眠效果；脚技“无明の使者”则是攻击全体，但仅在4的倍数回合使用。针对BOSS攻击多为属性质的特点，在战前可以装备上有对应耐性的防具。开战后优先封住BOSS的腕部，这样才能最大限度地减轻伤害，4的倍数回合前如果不能令其脚封的话，就利用圣骑士的技能强化我方防御，只要后列角色不至于被秒杀即可。BOSS对于封印和异常状态的抗性都不高，医师师与枪手可以有效发挥各自的长处。

HP=1858、攻20、防15

骆驼大会沿着固定路线移动，每次走两格，在其沉睡时触发战斗可先制攻击。虽然物理攻防较高，但炎、冰、雷三种属性皆是弱点。“バフレイジ”的效果是强化物理攻击，“ハンマヘッド”则为列攻击，封印其头部就能阻止这两招。不过“猛进”的伤害也不容忽视，且附带贯通和解封效果，前列角色够强的话还是建议优先封印脚部。



主機：（386或386+）或更高。
（486或486+）或更高。
（586或586+）或更高。



第二阶层

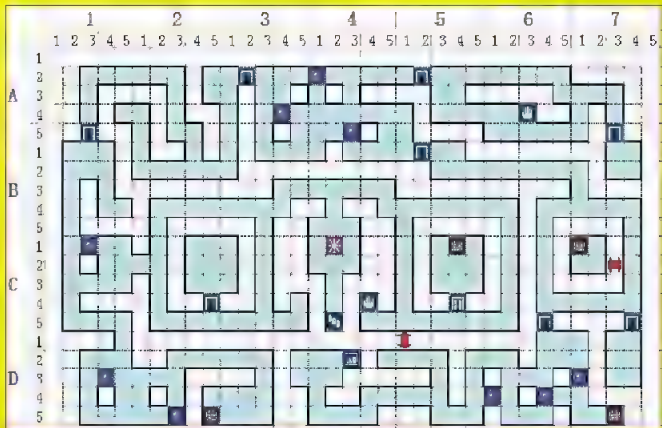
原始ノ大密林B6F

从遗迹返回艾托利亚后先去执政院汇报情况，大密林中的敌人拥有不少令我方陷入异常状态的招式，包括中毒、睡眠、恐慌等，建议优先提升医师的“リフレッシュ”技能等级。新增杂兵中“ボイズンウーズ”的特殊素材“凝縮された粘液”需以坏攻击击倒；“ロンギスクアマ”的特殊素材“斬られた背羽”则需以斩双击击倒。本层的FOE不难躲过，只不过往往是多只一起行动的，在移动时注意不要被它们逼到死角。

FOE 森の破壊者

HP=2320、攻26、防19

熊怪只会沿着固定的路线移动，是典型的物理型FOE，且没有弱点属性。头技“恐怖の咆哮”对我方全体附加恐慌效果，TP减少事小，行动被中断才比较麻烦，故建议先封印其头部阻止此招。腕技“ひきさく大爪”为列攻击，前列防御足够的话还是可以稳住阵脚的，毕竟其行动速度不快。以腕封状态击倒FOE才能掉落特殊素材“破坏者の拘束机”，这是制造刷魔石的道具“奸机のスラベ”的必要素材，不妨多多积累。



FOR THE DESTRUCTION OF THE

[illegible]

主桁: (200×15) 角鋼の長鋼: (200×15) 金剛鉄板: (100×3) テリア
 方鋼: (50×4) アルミパイプ

[illegible]

第二阶层

原始ノ大密林B7F

突入第7层后返回执政院可接到新的主线任务“飞龙のタマゴを手せよ”并获得“卵の在り処のメモ”，本层也开始出现伤害地形（地图中以红色表示），需用道具“斥候の长靴”或技能“警戒斥候”才能减轻伤害效果。杂兵中“かみつき草”的特殊素材“封じられた腕蔓”需以腕封状态击杀才

能掉落。在第8层得知治愈之泉的情报后，进入本层（4E-2.2）的大门就会遭遇“泉的魔物”，虽然不是必打的BOSS，但解决掉它后下层的治愈之泉效果才能恢复，对后续的探索很有帮助。另外，在西南角宝箱中找到的白水晶碎片，可用于开启之前遇到的那些镶有白色水晶的大门。

FOE **ジャイアントモア**

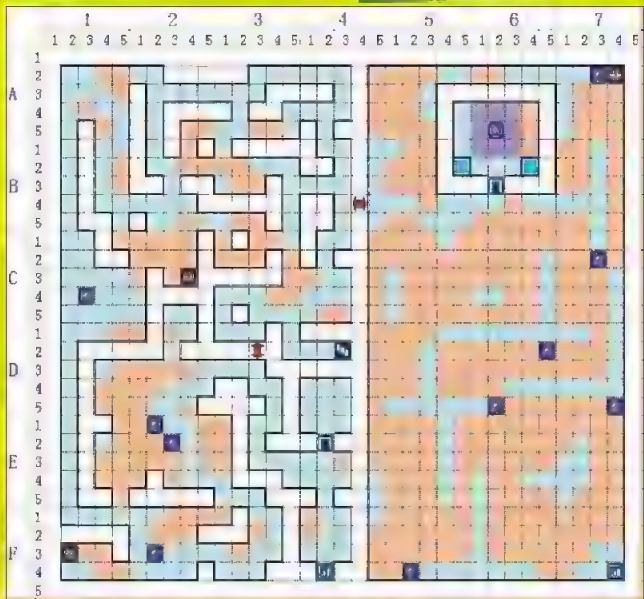
HP=2041、攻26、防18

平时只会站在原地以顺时针或逆时针规律转向，不从其正面靠近就不会触发警觉，从身后先制攻击也非常容易。巨鸟的整体能力不如上一层的熊怪，优势是行动速度快，仅有的一招“突击”是全体攻击，容易对后列角色造成威胁，但只要封住脚部，其招式单一的缺点就体现出来了。另外它对盲目状态的抗性很低，有相应招式的话可以有效降低命中率。

BOSS 泉の魔物

HP=1950、攻22、防23

螃蟹的防御力较高，且对骑、突皆有抗性，我方以单纯的物理攻击很难造成有效伤害，应针对其弱点用雷属性魔法攻击或提前使用“ショックオイル”。其威胁在于蓄力后的“死神の爪”，纵使即死效果不发动、高伤害对于后列防御力不足的角色也能形成秒杀，除了以圣骑士的“防御阵形”提升全员物防外，让她用“挑发”吸引火力也很有必要。



FOR: 100-722447 (ID=2341) 寄: 日通 (ID=2399)

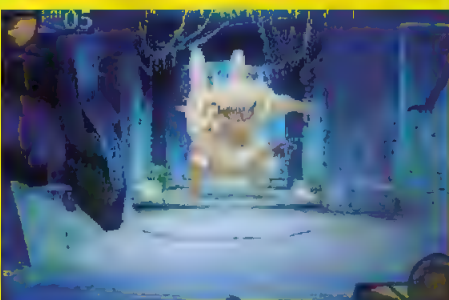
主箱、(7C-63)鋼製黒水罐、(7B-53)海水ポンプ、(7B-47)海水タンク。

事件 (40-2) 四谷YES、新田用色YES、四谷后援发展制东兵队、(40-1) 调查发现巨大穴、之后必定能发展制东兵队、四谷YES会遭到敌方偷袭击之则是我方处于劣势状态、(40-2) 初次到达时全员YES、IF全国、之后强制离开、在SIF得知治愈之家的情报后再来、就会遭遇、果的魔物。

遗迹

グラスヘイムArea III

遗迹第三区的范围比前两个区域小了不少，而且没有任何机关装置，挡路的FOE也很好解决，玩家可以一路杀到(4B-3,4)的门后迎战BOSS。获胜后执政院就会出现新的任务“モリビトせん灭作战”，玩家也可以拿回“谜の石板”。



FOE 贪食の王者

HP=3285、攻36、防32

平时呆在原地不动，发现玩家后会积极展开追击。此FOE的攻、防能力和体力都不如之前遇到过的“這いよりし暗杀者”，仅有的大招头技“切断咬”在攻击一列的同时附加恐慌效果，成功封住头部后就毫无压力了。

FOE 贪食の王者 (HUNGRY KING)
宝箱：(1B-1,4) 迷途の羊皮紙、(1B-1,5) 迷途の羊皮紙、(1B-1,6) 迷途の羊皮紙。



BOSS グアンナ

HP=9494、攻41、防33

整场战斗有些近似树海15层的BOSS战，冰属性是BOSS的弱点。由于对方的脚技“稻妻の突击”为雷属性全体攻击，威力极高，我方最好有圣骑士的特技“ショックガード”来抵御，此招首回合必定发动，此后在4的倍数回合或4的倍数+1回合都有可能发动(4、5、8、9……以此类推)。此外，脚技“ふみにじり”攻击在扩散的同时附加麻痹效果，“かち上げ”带有封印效果，“逆巻く怨嗟”则是令全体防御下降，后两招都是头技，故战斗中应以头封为优先。当对方发动头技“荒れ狂う鼻息”3回合内提升自己的物理攻击力时，一定要及时用降攻的特技抵消。BOSS在血量不多时就会频繁发动头技“刹那の刺突”，效果为贯通+即死攻击，建议结合BOOST的强化效果尽快解决战斗，否则战局会较为吃紧。

没有完成遗迹的探索，到(5B-1,3)处便无法通行，而在拿回“谜の石板”后才能从此处穿过。另外(7E-1,3)东侧的隐藏通道要等突入第五阶层，受领“封印の兽”支线任务后方能通过。

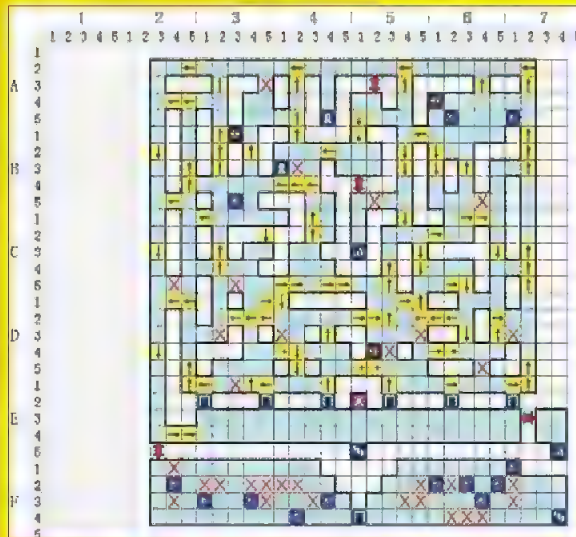
FOE メデューサツリ

HP=3857、攻41、防32

平时拟态成枯木一般，玩家靠近后立刻警觉，如果不撤出其身边1格的范围以外就会被强制拖入战斗。美杜莎树的威胁在于头技“石化の輝き”，一旦全员石化也是会Game Over的，幸好此招只针对单体，提前准备好药品就足以应对；而腕技“沉默の爪”为攻击一列并附加头封效果。此FOE与其他植物系敌人一样弱炎，特殊素材“毒果ての樹心”要以中毒效果的伤害杀死才会掉落。

FOE 大蛇の首 (HUNGRY KING)

宝箱：(1B-1,4) 迷途の羊皮紙、(1B-1,5) 迷途の羊皮紙、(1B-1,6) 迷途の羊皮紙。



第四阶层

枯レ森B17F

本层有大量的单向隐藏通道，虽然没有新的FOE，但一些美杜莎树会挡在要道口，必须一战。来到(5D-1,3)时遭遇异族少女，剧情过后返回执政院，再前往遗迹第3区调查西北角的终端，之后才能在树海迷宫继续深入探索。新增的杂兵“ヒュージモア”会召唤同伴，在脚封状态将其击倒能掉落特殊素材“封じられた俊足”。

FOE 大蛇の首 (HUNGRY KING)

宝箱：(1B-1,4) 迷途の羊皮紙、(1B-1,5) 迷途の羊皮紙、(1B-1,6) 迷途の羊皮紙。



第四阶层

枯レ森B16F

新的阶层开始出现流沙地形(地图中以黄色表示)，踩上后会向固定的方向滑动。杂兵中“火炎ネズミ”的特殊素材

“痺れた尻尾”在其处于麻痹状态时击倒方可掉落；“ブラックポア”的特殊素材“压した黒毛皮”则需用坏攻击击杀。如果还

第四阶层

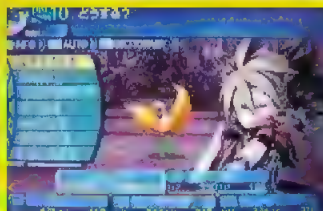
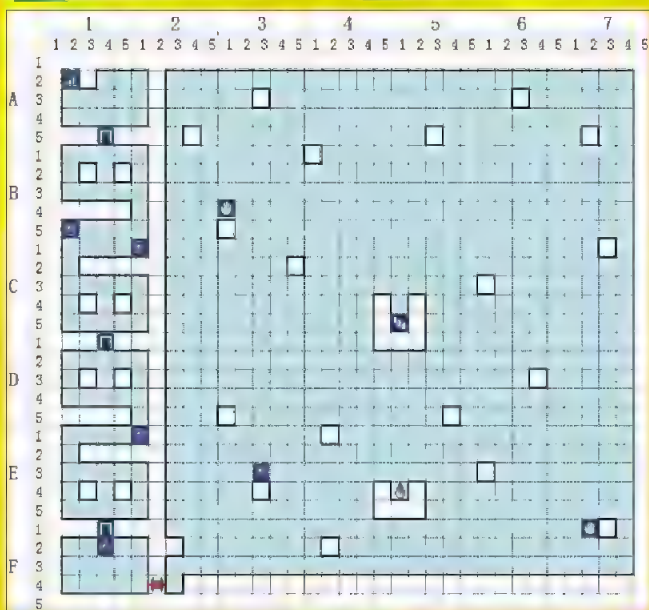
枯レ森B18F

18层的地形一马平川，走起来让人神清气爽，不过狂暴化的异族人要比怪物型敌人难对付一些，交战时不可大意。(5E-1,4)处的治愈之泉可回满全员HP、TP，最好多加利用。西南侧门前的FOE无法避开，必须强攻才能通过。

FOE フォレストオウガ

HP=5500、攻48、防37

平时沿固定的路线行进，会警戒和追击，但玩家走两步它才动1格。此FOE所用的招式中，头技“デビルクライ”能在3回合内提升攻击力，脚技“激突”是贯通型冲撞攻击，脚技“ヘヴィシールド”则是带有脚封效果的列攻击。它对斩、突、坏皆有抗性，是典型的物理型敌人，惟有带属性的攻击才能对其造成有效伤害。战斗中除了尽量封印脚部外，用“力破いの呪言”打消其强化状态也很有必要。特殊素材“终焉の森鬼ベルト”需以即死攻击击倒才会掉落。



FOE 世界树の双叶

HP=200、攻10、防10

刷出的位置随机、见到玩家就不断逃走的FOE，且会瞬移。斩、突、坏、炎、冰、雷皆是弱点，随便打一下就能搞定，其掉落的素材“世界树の中叶”可以制作出强力的饰品“世界树の指輪”。

FOE フォレストデモン

HP=5000、攻45、防36

西南门前的那只会守在原地，过道中的则会来回巡逻并追击玩家。此FOE以属性攻击为主，自身对炎、冰、雷都有抗性。“死の眼光”是对单体发动即死效果，“炎の渦”为炎属性的全体攻击，“雷の矢”则是贯通前后两列单体的雷属性攻击。三种招式都是头技，故成功封印其头部就能一劳永逸，另外当其处在恐慌状态时击倒可以掉落特殊素材“战栗的头饰”。

FOE：世界树の双叶 (HP=200)

フォレストオウガ (HP=5500)

フォレストデモン (HP=5000)

采集：(采集点) 森中草、森中花、森中果、森中葉、森中根、森中枝、森中葉、森中根、森中枝

掉落：(掉落物) 森中草、森中花、森中果、森中葉、森中根、森中枝、森中葉、森中根、森中枝

枯レ森B19F

第四阶层

迷宫中有很多发光的植物，调查后会被传送到固定的地点，且有少量传送点是单向不可逆的，故想要全开地图需耐心地记

录传送规律。地图中以大写英文字母表示传送的对应关系，红色字体为不可逆的传送点。新增杂兵中“アークビクシー”会用危

险的石化攻击，但以石化状态打败它也能得到特殊素材“石化した花服”；“デスマンティス”的基础能力比其他敌人高出一大截，且镰刀带有即死效果，不可轻敌。由于FOE的站位都比较靠

近，建议触发警戒并引诱到狭窄的过道，令其排成一列再开战，这样就能避免对方一拥而上的混乱场面。

FOE 禍乱の姫君

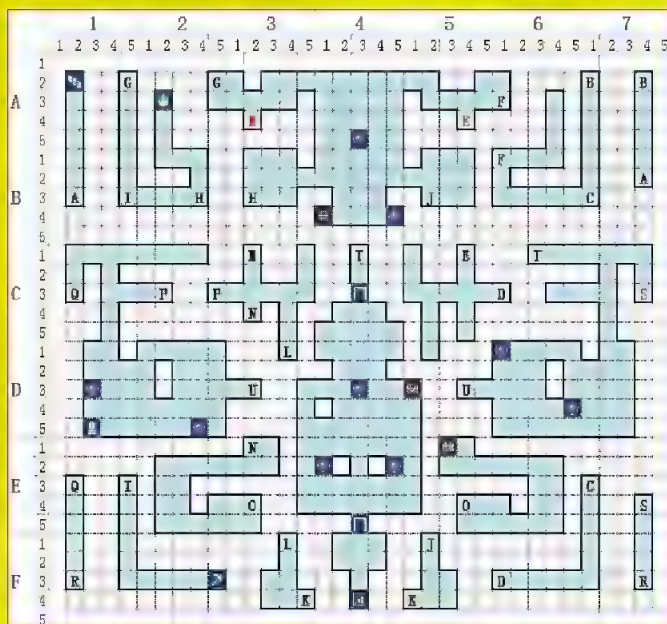
HP=4300、攻42、防32

平时原地转向，发现玩家后就会积极移动，基础能力值与贵妇人完全一致。腕技“ヘッドボンテジ”在攻击单体的同时附加头封状态。相对麻烦的是“咒いの声”，有极高的几率对我方全体附加诅咒状态，由于诅咒伤害量是我方给敌人造成伤害的一半，故主攻手很可能因此直接被打残。在现阶段没有太好的预防措施，只能留个心眼了。特殊素材“濡れた紫丝”的掉落条件与贵妇人相同。

FOE 冷酷なる貴妇人

HP=4300、攻42、防32

站着完全不动的FOE，警戒后才会向玩家靠近，能力值并不算出众。普通的鞭子攻击没有太大威胁，腕技“アムボンテジ”为单体攻击并附加腕封状态，头技“混乱の歌声”对我方全体附加混乱效果。特殊素材“濡れた赤丝”的掉落条件比较麻烦，要在贵妇人同时处于头封、腕封、脚封状态时将其击倒，实在无法达成就直接用“解酲水溶液”吧！



FOE：冷酷なる貴妇人 (HP=4300)、禍乱の姫君 (HP=4300)

采集：(采集点) 森中草、森中花、森中果、森中葉、森中根、森中枝、森中葉、森中根、森中枝

宝箱：(宝箱) 森中草、森中花、森中果、森中葉、森中根、森中枝、森中葉、森中根、森中枝

事件：(事件) 森中草、森中花、森中果、森中葉、森中根、森中枝、森中葉、森中根、森中枝

掉落：(掉落物) 森中草、森中花、森中果、森中葉、森中根、森中枝、森中葉、森中根、森中枝

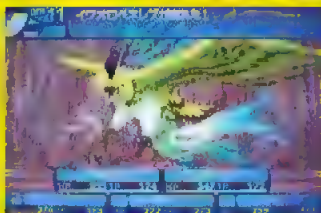
第四阶层

枯レ森B20F

进入(4F-1,1)的门后BOSS就会现身，同时还有大量FOE登场，想顶着FOE的围攻直接跟BOSS开战压力极大，而且要消耗非常多的“明灭弹”。如果想对周围的FOE各个击破的话，一旦引发敌人的警戒又会立刻刷出一波，故开战前要动动脑筋：先第一时间冲入东南角

的区域，再看准东侧FOE巡逻的间隙，争取出门时其正好走到门口，这样创造速杀机会，如法炮制把4只“フォレストオウガ”全部干掉，期间切勿被发现，完成此步骤后走到(5D-3,3)位置，看准BOSS的面部朝向，把握好时机冲入(4D-5,3)的凹槽处，这样就能

在不触发其他FOE警觉的情况下与BOSS开战了。成功击倒BOSS后本层的其他FOE都会逃走，玩家需要先将虚弱的异族人送回艾托利亚，向执法院报告后才能继续探索。

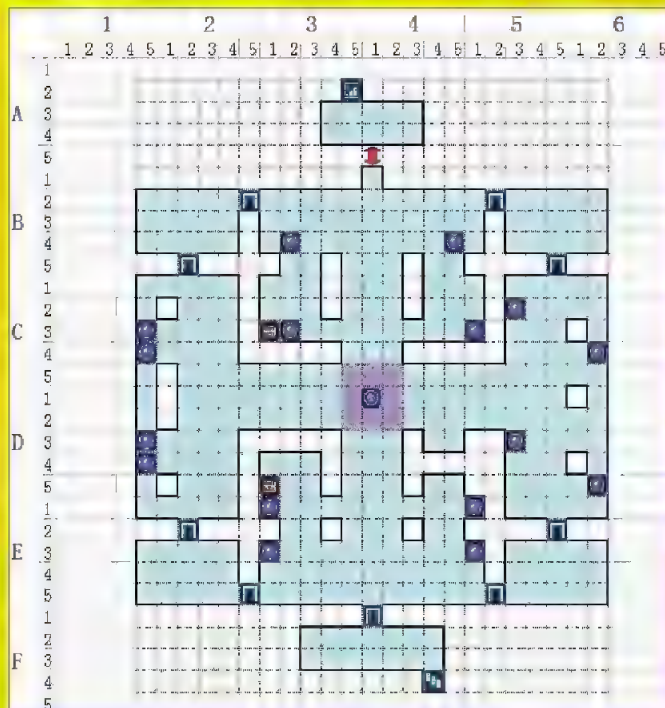


BOSS イワオロペネレブ

HP=14440、攻48、防40

神鸟自己会保持原地转向，一旦玩家被其他FOE看见它也会立刻警觉并高速飞过来。BOSS的弱点是冰属性，对炎、雷有抗性。开场时必定用腕技“サンダウイング”发动雷属性+麻痹效果的全体攻击，圣骑士的属性盾可以有效抵御伤害。神鸟的其他招式如下：头技“カオスプリング”是扩散+混乱效果的攻击；头技“デスプリング”攻击单体且带

有扩散+石化效果；腕技“フェザースピア”为随机次数突攻击，不过命中率较低；腕技“ウインドブレス”对我方全体进行无属性攻击，并带有眩晕和回避率下降效果；脚技“驚つかみ”攻击单体的同时附加腕封效果。特殊素材“黄金の凤切り羽”要求在其处于麻痹状态时击倒，实际上这个BOSS对麻痹的抗性不高，战斗中活用异常状态攻击反倒比封印更容易发挥效果。



FOE：アンブレステッドマン (HP=5000)、ゴーストマスター (HP=1600)、暗黒なる魔 (HP=1000)、魔物の王 (HP=1000)、宝箱：(2D-1)ミタナカ、(3C-1)アムリム。

遗迹

グラスヘイムArea IV

遗迹四区没有FOE干扰，地形也很开阔，先到最北侧调查(4A-3,2)的开关，开启(2D-3,4)的大门后进入其中，调查(2E-3,5)的端末。剧情动画过后本层的巨大战车就会启动并进行炮击，被炮弹打中的话伤血100且强制后退。初期炮击的命中范围为3×3，发炮前有命中提示，当玩家靠近到一定距离后其会撤回北侧区域，炮击的形式也变成扇形，玩家要做的仍是看准炮击的间隙，设法近身展开BOSS

战。获胜后前往执法院触发剧情，返回公会据点时异族人西拉拉(シララ)成为第三位据点管理人。



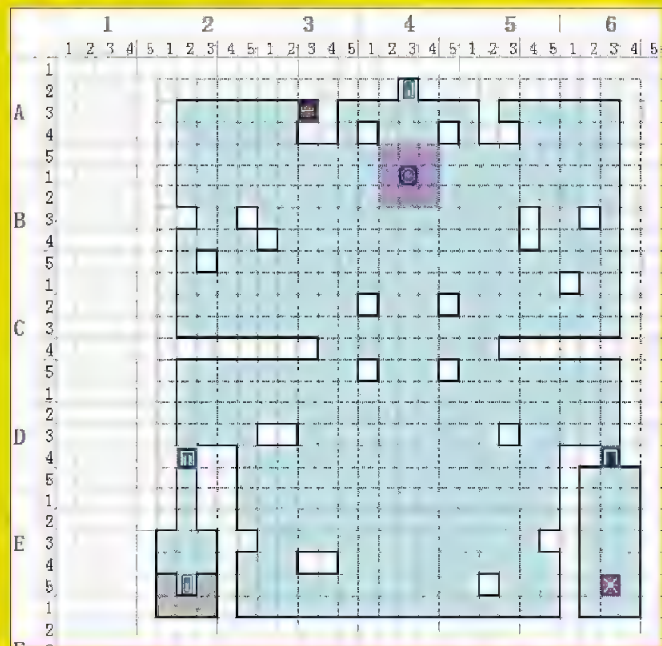
宝箱：(2A-1)ミタナカ、(3C-1)アムリム。

BOSS ギムレ

HP=14000、攻50、防46

战车作为机械型敌人对异常状态的耐性很高，且仅有雷属性这一个弱点，战前最好购置几个“ショックオイル”，给物理型攻击手使用，否则难以造成有效伤害。敌方招式锁定的目标多为我方全体，故任何一个薄弱环节都可能导致崩溃。BOSS所用招式如下：头技“多炮乱射”为随机次数的坏攻击；头技“天空曲射”先向天空发炮，次回合炮弹才会落下对前列队员造成扩散型攻击；头技“マスタドガス”对全体附加麻痹+混乱+毒效

果；头技“フレイムスロワー”为全体炎属性攻击；腕技“发烟弹”令我方全体回避下降+盲目效果；脚技“キャタピラプレス”是全体坏攻击。通常情况下BOSS的行动较慢，一旦其发动脚技“ブスト走行”在数回合内提升自身速度，玩家的回复措施就要适当调整。战斗中全程使用“防御阵形”，防具方面则适当提升坏攻击的抗性，再配合圣骑士的炎属性盾，只要保证阵型的完整就能坚持到最后。



第五阶层

遺都シンジユクB21F



在没有完成遗迹剧情的情况下无法通过(3C-4,3)，踏上水晶桥的中部就会迎来与伶和茨斯库露这对二人组的BOSS战，获胜后得到“カードキー”。之后的4层迷宫联系较为紧密，玩家需要通过不断的上上下下扩大

可探索区域，直至重新回到21层的(2F-2,1)，调查装置启动电源后，才能搭乘电梯到25层进发。

FOE 死を呼ぶ骨龙

HP=16280、攻61、防35

骨龙是只会沿固定路线移动的FOE，玩家在其视野内开战会引起警觉，是标准的高攻、高体力的物理型敌人，打法也是简单粗暴，完全凭高攻击力配合锁定全体的头技“まるかじり”给玩家造成极大伤害。另一招头技“咒いの眼光”是对单体附加诅咒效果。虽然骨龙除

了对雷属性有抗性以外其他皆为弱点，但由于HP高得惊人，故持久战是免不了的，战斗中需用“防御阵形”配合“力破いの呪言”减轻伤害，否则对方两三轮攻击就能把我方的队伍打残。活用中毒效果可以给它造成持续伤害，且特殊素材“搔きむしった心臓”也是需要在其中毒时击倒。

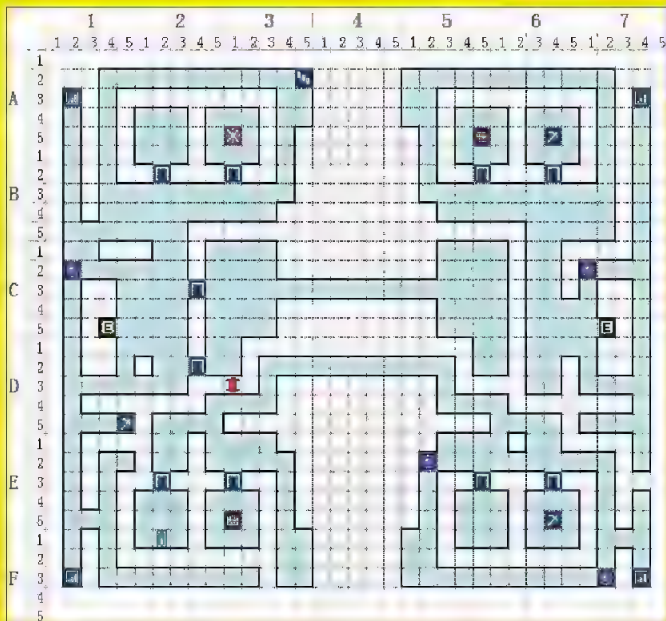
BOSS 冰の剣士レン&咒い師ツスケル

HP=8500、攻56、防36

HP=7000、攻49、防35

两人分前后列站位，前列的武士弱点是炎属性，其攻击招式大部分为腕技，技能树选的是居合构路线，“拔刀冰雪”、“首讨ち”、“踏み裂氷”等皆为强化版；后列的咒咒师对炎、冰、雷有抗性，斩、突、坏皆是弱点，她的招式全是头技，除了无属性全体攻击“ペイントレード”外，其他的皆为辅助型技能，包括随机异常状态、头封、

腕封以及攻击力下降等。战斗中建议集中火力各个击破，由于两者的招式都较为单一，一旦成功封印就能占据优势，但要注意BOSS的行动很快，回复时需把握提前量。此外当武士的HP较少时还会发动头技“息吹改”回复全体1500左右的HP，建议提前头封或是积攒BOOST槽一口气将其击倒；之后围攻咒咒师时注意，其HP越少“ペイントレード”的威力越大，故战斗后期也不可轻敌。



FOE: 雪を呼ぶ雪女 (HP=4200)

采集: (采集点) 水晶花、水晶の素材、氷の素材

宝箱: (1A-4.1) 絶望ミスト、(1A-4.1) 夢のうた

事件: (1A-4.1) 連続回答YES、等以得着E「時の罫子」调查結果が異常無視、(1A-4.1) 回答YESの手調査船発着制限解除

第五阶层

遺都シンジユクB22F

随着探索的不断深入，在特定点位会发生同伴的对话事件，以及捡到记录着历史情报的纸片，这些都与主线剧情息息相关。本层东、西两侧的独立区域得等电梯启动后

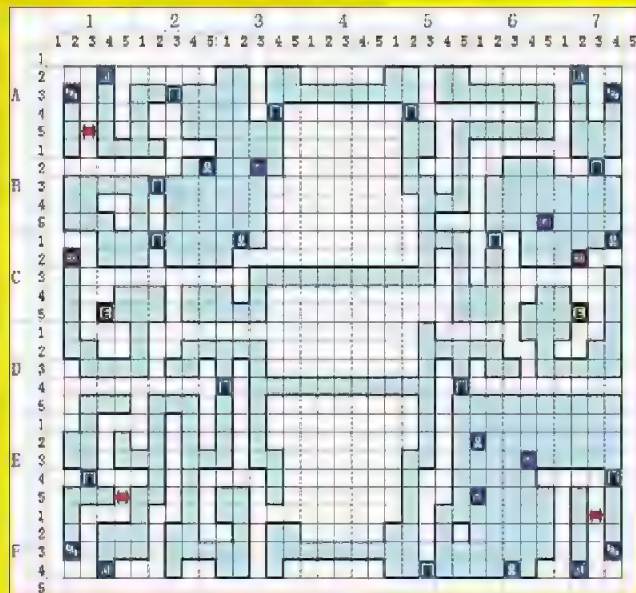
方能进入，新增杂兵“バインドスレッド”的特殊素材“まどろみの蜘蛛”需在睡眠状态将其击倒。

FOE アイスシザース

HP=6220、攻58、防50

原地停留型FOE，发现玩家后会迅速靠近，且最多一次可以移动2格。冰属性的蛭螂对斩、突、坏都有抗性，弱点是炎属性。首回合对方必定使用“冰鎌乱舞”进行复数攻击，最具威胁的“冻土の大鎌”攻击单体的同时附带即死效果，这两招都带冰属性，而“ブライブレド”则是附带盲目效果的列攻击。战斗中除了设法腕封对方外，用特技“フリーズガード”也可以缓解危机。此外这种冰蛭螂还有一个特性，它所停留过的伐采点上能调查到特殊采集品“切断された植物”和“冰河の卵鞘”。

FOE: アイスシザース (HP=6220)
采集: (伐采点) 氷属性、水晶シズル、氷の素材、切断された植物、氷河の卵鞘
宝箱: (1A-4.1) 夢のうた、(1A-4.1) 絶望ミスト
事件: (1A-4.1) 回答YESで水素、連続回答YESで、(1A-4.1) 回答YESの手調査船発着制限解除、(1A-4.1) 回答YESの手調査船発着制限解除



第五阶层

遺都シンジユクB23F

本层东西两侧的独立区域同样是电梯开启后才能到达的，虽然FOE的数量较多，但由于其行动的特殊性，掌握好规律后可以做到进出自如。杂兵方面“破滅の花びら”的特殊素材“破滅の花弁”需

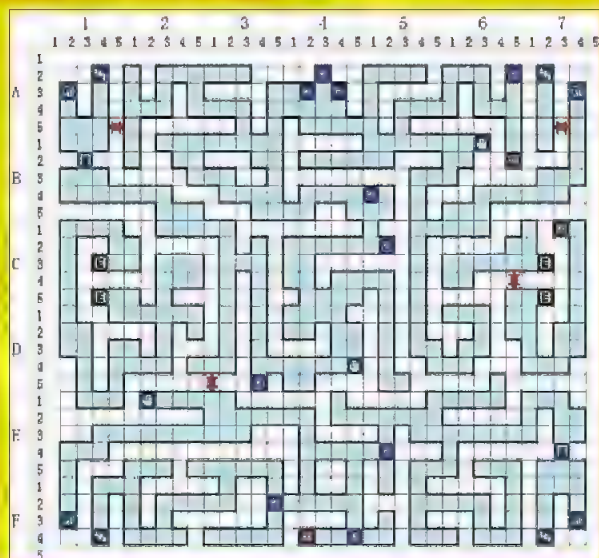
以即死攻击击倒，这是作成“解剖用水溶液”的关键道具，如果同时遇到两只以上的话建议直接使用水溶液并发动炎属性攻击，绝对可以赚回来。

FOE 魂の裁断者

HP=7190、攻59、防46

在地图上沿固定路线移动，一旦与玩家面对面，它就会停在原地不动（但玩家处于战斗时无效），利用此特性可以在FOE的行动路线间制造空隙并穿过去。这只长毛熊怪也是典型的物理型敌人，没有明显的弱点或抗性，在蓄力过后的两招腕技“ひきさく大爪”和“荒れ狂う爪牙”分别是单体攻击和随机复数攻击，威力非常惊人。玩家的基本战术与对付骨龙时一致，另外用炎属性击倒它可以掉落特殊素材“焼け焦げた血液塊”。

FOE: 魂の裁断者 (HP=7190)
采集: (伐采点) 熊の素材、熊の素材、熊の素材
宝箱: (1A-4.1) 夢のうた、(1A-4.1) 絶望ミスト、(1A-4.1) 夢のうた
事件: (1A-4.1) 回答YESで水素、連続回答YESで、(1A-4.1) 回答YESの手調査船発着制限解除、(1A-4.1) 回答YESの手調査船発着制限解除



第五阶层

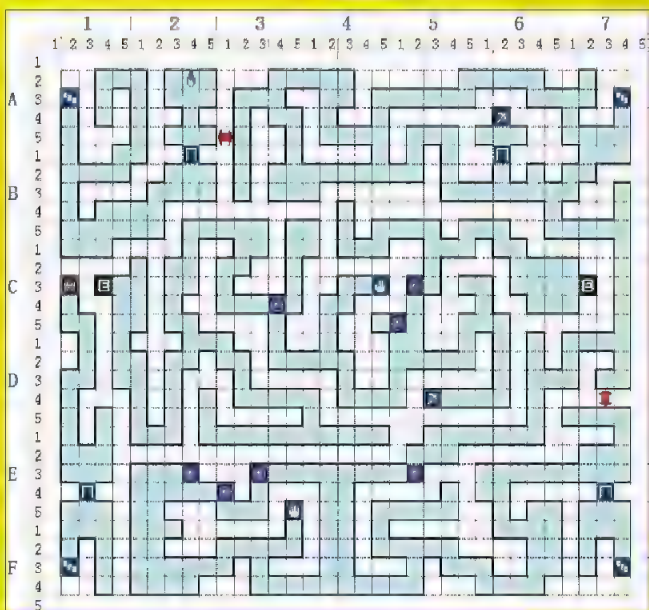
遺都シンジユクB24F

整个中央区域都要利用电梯才能到达，本层除了（2A-4.2）有治愈之泉外，还有5处点位可以发现“**アング**”型金属片，这是正篇通关后任务“旧時代の遺産”的相关道具，目前无法捡取。新增杂兵“**アーマービースト**”的特殊素材“**咒われた后足**”需在其处于诅咒状态时击杀方能掉落；“**大王ヤンマ**”的特殊素材“**混沌の大复眼**”要先令其陷入混乱状态。

FOE 樹の下の大王

HP=9400、攻63、防48

固定路线移动型FOE，玩家走两步它才动一下，且不会警觉。虽然反应迟钝，但此FOE拥有极高的攻防能力，战斗中一定要使用各种手段来提升我方防御、降低敌方攻击，否则角色轻易就会被秒。巨象除了攻击全体的脚技“突击”外，头技“突击上”是贯通效果的突攻击，头技“恐怖的咆哮”对全员附加恐慌状态。建议在确保队员安全的同时，以封印头部为首要目标。特殊素材“咒言之宿芽”要令其陷入诅咒状态后再击倒方能掉落。



FOR MORE INFORMATION, CONTACT:

采集:《果樹志》、《農林志》、本區分縣志、地方資料；《果樹志》、《農林志》、
《果樹志》、《農林志》、《果樹志》、《農林志》、《果樹志》、《農林志》、
主編:《果樹志》、《農林志》、《果樹志》、《農林志》、《果樹志》、《農林志》、

BOSS 世界樹の王

HP=22000、攻65、防48

BOSS看上去气势惊人，实际上难度比初代还低，主要原因在于其对封印的抗性不高，且有植物系敌人弱炎的通病，针对这两个特点制定好战术就能掌握主动。BOSS的各种招式如下：脚技“サイクロンルツ”对全体突攻击；腕技“サウザンドネイル”和“テンベスト”皆为随机次数攻击，后者在命中时还会附加随机的封印效果，“ヘルドレイ”则在攻击单体的同时回复自身的少量HP；头技“王の威声”能取消我方全体的强化状态，“エタニティリール”在发动后的3回合

内自动回复1000点HP。综上所述BOSS的伤害输出手段在于腕部的触手攻击，故战斗的前中期应以腕封为主，圣骑士利用“防御阵形”和防守型特技保护好我方队员，由炼金术师和枪手等属性型职业展开攻击。由于BOSS能够取消我方的Buff效果，故对敌方施加Debuff的效果更持久。当BOSS的血量减半、战斗进入后期时建议转而尝试封印头部，一方面是阻止回血特技的发动，另一方面则是确保我方能在强化状态下配合BOOST效果对其展开猛攻、争取尽快解决战斗。



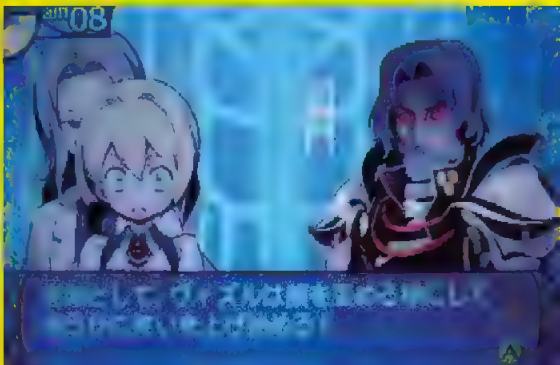
FOE: 死を呼ぶ骨竜 (HP-16280) 冥王の使者 (HP-6223) 魂の戦士 (HP-7790) 神の王の使者 (HP-7791)

[illegible]

第五阶层

遺都シンジユクB25F

第25层没有阶梯，只能通过电梯到达。调查（4C-3,3）的大门触发剧情，用钥匙卡开门后便立刻展开BOSS战。获胜后得到“**得强力饰品**便能前往遗迹



胜后得到“ユグドラウिल्ス”，全队自动返回艾托利亚的执政院，并获得强力饰品“エトリアの勋章”。再度来到B25F，利用（4B-3,1）的磁轴便能前往遗迹最深处。

遗迹

グラスヘイムArea V

FOE 惨禍の宿刈り

HP=3260、攻48、防44

个头很小、但警戒范围极大的FOE，以玩家现阶段的实力来说构不成丝毫威胁。仅有的一招“大车轮”封住脚部后就无法施展。与其战斗的重点是用属性攻击速杀，倒计时的过程中不要在它身上耗费过多时间。



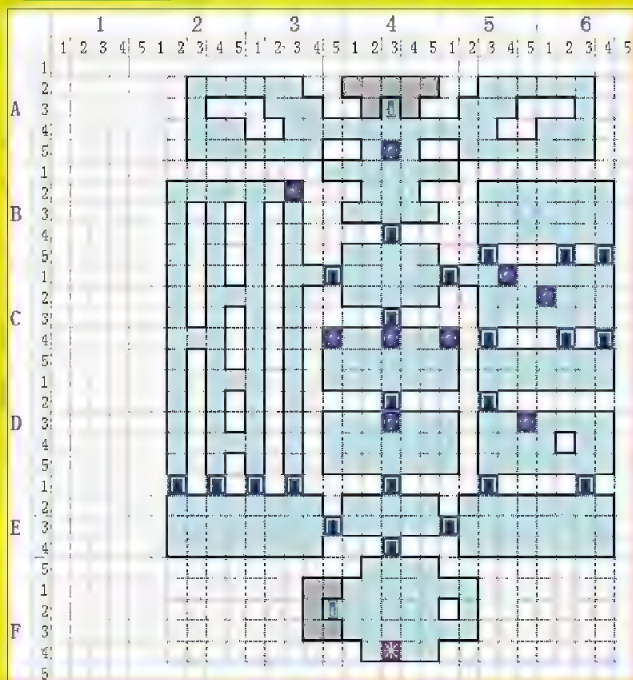
FOE: 惨禍の審判日 (HP=3260)

BOSS M-I-K-E

HP=21480、攻61、防54

BOSS的攻击方式基本都是腕技，“荷电粒子炮”为贯通攻击，“重机关炮”是随机次数的突攻击，而威力最大的“荷电投射炮”则是以雷属性攻击我方全体。只要用“ショックガード”顶住此招，次回合BOSS会进入过热状态，无法行动的同时全属性抗性大幅下降，此时正是玩家对其雷属性弱点展开反击的绝佳时机。BOSS从过热状态重振态势的时候

会发动高威力的“オレデリト”攻击全体，不提前准备的话轻易就能秒杀我方角色。攻击时牢记BOSS首次过热持续1回合、第二次过热持续2回合的规律，让我方以Buff叠加或BOOST槽满值的绝佳状态趁着对方过热时展开猛攻，争取在两次过热内解决BOSS，否则后期它会使用头技“物理障壁”和“属性障壁”进行反击，对时间紧迫的我方而言就更难对付了。



继承要素

主线通关后系统提示储存通关存档，不过游戏并没有真正结束，继续游戏还可以突入第六阶层，挑战隐藏BOSS等。

标题画面的“New Game”边出现星号，玩家可以选择是否继承

公会角色、魔石、金钱、道具、商品列表、图鉴辞典、迷宫地图等要素重新游戏。多周目时迷宫中的宝箱还原，主线支线任务进度、隐藏通道的开放情况、公会管理人的好感度等都会被重置。

第六阶层

真朱ノ窟B26F

再次进入树海迷宫B25F在王之间调查磁轴，其会消失露出(4B-3.2)的阶梯，玩家此后就能突入第六阶层。本层设有大量的强制传送点，地图中以黑色英文字母表示触发传送的位置，所传送的目的地则以红色英文字母表示。第六阶层开始FOE的实力都有大幅飞跃，没有把握的情况下尽量不要招惹，优先前往后面几层收集素材。在行进途中

会遇到FOE挡路和追杀的情况，把它们引出来后再利用传送特性就能顺利通过。“ルーカサイト”会单体石化攻击，在恐慌状态下击倒它才会掉落特殊素材“缩こまる希少细胞”；另外“うごめく毒树”的毒效果非常强，血量不足的角色很可能一回合就被毒死，建议尽快用火属性攻击把它秒掉。

FOE 魔界の武王

HP=16400、攻87、防63

巨龟的警觉性极高，平时玩家走两步它才动一下，一旦发现玩家它就会一步步一格地移动并持续追击，直至玩家离开当前区域。其攻防能力非常强，对炎和雷属性攻击皆有抗性，不过招式较为单一，头技“火炎の息”是锁定全体的炎

属性攻击且附带封印效果。针对此招每回合用圣骑士的5级属性盾就可以彻底化解了，封住对方头部后再伺机发动“防御阵形”减轻单体攻击的伤害。特殊素材“琢磨された甲罗”的掉落条件是用物理攻击击倒，带冰属性的物理攻击也是可行的

第六阶层

真朱ノ窟B30F

虽然击倒了MIKE但一切尚未终结，众人返回艾托利亚。当晚的剧情过后，进入树海迷宫B25F的王之间调查磁轴选择“フォレストセルのもとへ行く”，就能直接突入最底层。目前不会遇敌，也没有探索要素，就先不放地图了，开启(4B-3.3)的大门就将迎来最终BOSS战！

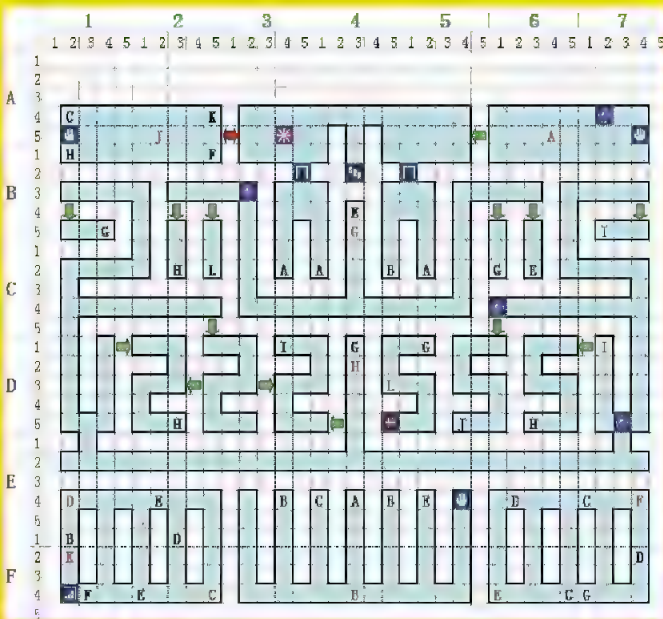


BOSS フォレストセル

HP=90000、攻66、防53

开战时西蒙就会自动使用“ユグドラウイルス”令BOSS直接陷入濒死状态，炎、冰、雷三种属性都是其弱点，迅速展开强攻结束战斗。BOSS满状态原地复活后触发剧情，异族少女西拉牺牲自己，为队伍带来攻击力倍增的常驻强化效果，真正的决战就此展开。实际上由于此战的剧情加成效果非常强，BOSS又是弱化版的，只要玩家的队伍火力输出足够的话，能把BOSS打得很少发招。再加上其

对异常和封印的抗性有所弱化，以头封和麻痹效果穿插着展开攻势能有效地中止其行动。一旦看到BOSS使用打消我方强化效果的“王の威严”得小心防守，因为次回合它必定会发动大威力的无属性全体攻击“ハレマゲドン”。只要顶住这一下，其他的招式也就很难构成威胁了，战斗的整体难度反而不高，BOSS的具体行动规律分析请参看通关后的B30F部分。



FOE: 魔界の武王 (HP=16400)

采集 (取景点) 真珠の樹海、魔界、アトリアス、

宝箱 (4B-3.3) メアミル。

事件 (4B-3.4) 樹海水源、(4B-3.5) 樹海水源、(4B-3.6) 樹海水源、(4B-3.7) 樹海水源、(4B-3.8) 樹海水源、(4B-3.9) 樹海水源、(4B-3.10) 樹海水源、(4B-3.11) 樹海水源、(4B-3.12) 樹海水源、(4B-3.13) 樹海水源、(4B-3.14) 樹海水源、(4B-3.15) 樹海水源、(4B-3.16) 樹海水源、(4B-3.17) 樹海水源、(4B-3.18) 樹海水源、(4B-3.19) 樹海水源、(4B-3.20) 樹海水源、(4B-3.21) 樹海水源、(4B-3.22) 樹海水源、(4B-3.23) 樹海水源、(4B-3.24) 樹海水源、(4B-3.25) 樹海水源、(4B-3.26) 樹海水源、(4B-3.27) 樹海水源、(4B-3.28) 樹海水源、(4B-3.29) 樹海水源、(4B-3.30) 樹海水源、(4B-3.31) 樹海水源、(4B-3.32) 樹海水源、(4B-3.33) 樹海水源、(4B-3.34) 樹海水源、(4B-3.35) 樹海水源、(4B-3.36) 樹海水源、(4B-3.37) 樹海水源、(4B-3.38) 樹海水源、(4B-3.39) 樹海水源、(4B-3.40) 樹海水源、(4B-3.41) 樹海水源、(4B-3.42) 樹海水源、(4B-3.43) 樹海水源、(4B-3.44) 樹海水源、(4B-3.45) 樹海水源、(4B-3.46) 樹海水源、(4B-3.47) 樹海水源、(4B-3.48) 樹海水源、(4B-3.49) 樹海水源、(4B-3.50) 樹海水源、(4B-3.51) 樹海水源、(4B-3.52) 樹海水源、(4B-3.53) 樹海水源、(4B-3.54) 樹海水源、(4B-3.55) 樹海水源、(4B-3.56) 樹海水源、(4B-3.57) 樹海水源、(4B-3.58) 樹海水源、(4B-3.59) 樹海水源、(4B-3.60) 樹海水源、(4B-3.61) 樹海水源、(4B-3.62) 樹海水源、(4B-3.63) 樹海水源、(4B-3.64) 樹海水源、(4B-3.65) 樹海水源、(4B-3.66) 樹海水源、(4B-3.67) 樹海水源、(4B-3.68) 樹海水源、(4B-3.69) 樹海水源、(4B-3.70) 樹海水源、(4B-3.71) 樹海水源、(4B-3.72) 樹海水源、(4B-3.73) 樹海水源、(4B-3.74) 樹海水源、(4B-3.75) 樹海水源、(4B-3.76) 樹海水源、(4B-3.77) 樹海水源、(4B-3.78) 樹海水源、(4B-3.79) 樹海水源、(4B-3.80) 樹海水源、(4B-3.81) 樹海水源、(4B-3.82) 樹海水源、(4B-3.83) 樹海水源、(4B-3.84) 樹海水源、(4B-3.85) 樹海水源、(4B-3.86) 樹海水源、(4B-3.87) 樹海水源、(4B-3.88) 樹海水源、(4B-3.89) 樹海水源、(4B-3.90) 樹海水源、(4B-3.91) 樹海水源、(4B-3.92) 樹海水源、(4B-3.93) 樹海水源、(4B-3.94) 樹海水源、(4B-3.95) 樹海水源、(4B-3.96) 樹海水源、(4B-3.97) 樹海水源、(4B-3.98) 樹海水源、(4B-3.99) 樹海水源、(4B-4.00) 樹海水源、(4B-4.01) 樹海水源、(4B-4.02) 樹海水源、(4B-4.03) 樹海水源、(4B-4.04) 樹海水源、(4B-4.05) 樹海水源、(4B-4.06) 樹海水源、(4B-4.07) 樹海水源、(4B-4.08) 樹海水源、(4B-4.09) 樹海水源、(4B-4.10) 樹海水源、(4B-4.11) 樹海水源、(4B-4.12) 樹海水源、(4B-4.13) 樹海水源、(4B-4.14) 樹海水源、(4B-4.15) 樹海水源、(4B-4.16) 樹海水源、(4B-4.17) 樹海水源、(4B-4.18) 樹海水源、(4B-4.19) 樹海水源、(4B-4.20) 樹海水源、(4B-4.21) 樹海水源、(4B-4.22) 樹海水源、(4B-4.23) 樹海水源、(4B-4.24) 樹海水源、(4B-4.25) 樹海水源、(4B-4.26) 樹海水源、(4B-4.27) 樹海水源、(4B-4.28) 樹海水源、(4B-4.29) 樹海水源、(4B-4.30) 樹海水源、(4B-4.31) 樹海水源、(4B-4.32) 樹海水源、(4B-4.33) 樹海水源、(4B-4.34) 樹海水源、(4B-4.35) 樹海水源、(4B-4.36) 樹海水源、(4B-4.37) 樹海水源、(4B-4.38) 樹海水源、(4B-4.39) 樹海水源、(4B-4.40) 樹海水源、(4B-4.41) 樹海水源、(4B-4.42) 樹海水源、(4B-4.43) 樹海水源、(4B-4.44) 樹海水源、(4B-4.45) 樹海水源、(4B-4.46) 樹海水源、(4B-4.47) 樹海水源、(4B-4.48) 樹海水源、(4B-4.49) 樹海水源、(4B-4.50) 樹海水源、(4B-4.51) 樹海水源、(4B-4.52) 樹海水源、(4B-4.53) 樹海水源、(4B-4.54) 樹海水源、(4B-4.55) 樹海水源、(4B-4.56) 樹海水源、(4B-4.57) 樹海水源、(4B-4.58) 樹海水源、(4B-4.59) 樹海水源、(4B-4.60) 樹海水源、(4B-4.61) 樹海水源、(4B-4.62) 樹海水源、(4B-4.63) 樹海水源、(4B-4.64) 樹海水源、(4B-4.65) 樹海水源、(4B-4.66) 樹海水源、(4B-4.67) 樹海水源、(4B-4.68) 樹海水源、(4B-4.69) 樹海水源、(4B-4.70) 樹海水源、(4B-4.71) 樹海水源、(4B-4.72) 樹海水源、(4B-4.73) 樹海水源、(4B-4.74) 樹海水源、(4B-4.75) 樹海水源、(4B-4.76) 樹海水源、(4B-4.77) 樹海水源、(4B-4.78) 樹海水源、(4B-4.79) 樹海水源、(4B-4.80) 樹海水源、(4B-4.81) 樹海水源、(4B-4.82) 樹海水源、(4B-4.83) 樹海水源、(4B-4.84) 樹海水源、(4B-4.85) 樹海水源、(4B-4.86) 樹海水源、(4B-4.87) 樹海水源、(4B-4.88) 樹海水源、(4B-4.89) 樹海水源、(4B-4.90) 樹海水源、(4B-4.91) 樹海水源、(4B-4.92) 樹海水源、(4B-4.93) 樹海水源、(4B-4.94) 樹海水源、(4B-4.95) 樹海水源、(4B-4.96) 樹海水源、(4B-4.97) 樹海水源、(4B-4.98) 樹海水源、(4B-4.99) 樹海水源、(4B-5.00) 樹海水源、(4B-5.01) 樹海水源、(4B-5.02) 樹海水源、(4B-5.03) 樹海水源、(4B-5.04) 樹海水源、(4B-5.05) 樹海水源、(4B-5.06) 樹海水源、(4B-5.07) 樹海水源、(4B-5.08) 樹海水源、(4B-5.09) 樹海水源、(4B-5.10) 樹海水源、(4B-5.11) 樹海水源、(4B-5.12) 樹海水源、(4B-5.13) 樹海水源、(4B-5.14) 樹海水源、(4B-5.15) 樹海水源、(4B-5.16) 樹海水源、(4B-5.17) 樹海水源、(4B-5.18) 樹海水源、(4B-5.19) 樹海水源、(4B-5.20) 樹海水源、(4B-5.21) 樹海水源、(4B-5.22) 樹海水源、(4B-5.23) 樹海水源、(4B-5.24) 樹海水源、(4B-5.25) 樹海水源、(4B-5.26) 樹海水源、(4B-5.27) 樹海水源、(4B-5.28) 樹海水源、(4B-5.29) 樹海水源、(4B-5.30) 樹海水源、(4B-5.31) 樹海水源、(4B-5.32) 樹海水源、(4B-5.33) 樹海水源、(4B-5.34) 樹海水源、(4B-5.35) 樹海水源、(4B-5.36) 樹海水源、(4B-5.37) 樹海水源、(4B-5.38) 樹海水源、(4B-5.39) 樹海水源、(4B-5.40) 樹海水源、(4B-5.41) 樹海水源、(4B-5.42) 樹海水源、(4B-5.43) 樹海水源、(4B-5.44) 樹海水源、(4B-5.45) 樹海水源、(4B-5.46) 樹海水源、(4B-5.47) 樹海水源、(4B-5.48) 樹海水源、(4B-5.49) 樹海水源、(4B-5.50) 樹海水源、(4B-5.51) 樹海水源、(4B-5.52) 樹海水源、(4B-5.53) 樹海水源、(4B-5.54) 樹海水源、(4B-5.55) 樹海水源、(4B-5.56) 樹海水源、(4B-5.57) 樹海水源、(4B-5.58) 樹海水源、(4B-5.59) 樹海水源、(4B-5.60) 樹海水源、(4B-5.61) 樹海水源、(4B-5.62) 樹海水源、(4B-5.63) 樹海水源、(4B-5.64) 樹海水源、(4B-5.65) 樹海水源、(4B-5.66) 樹海水源、(4B-5.67) 樹海水源、(4B-5.68) 樹海水源、(4B-5.69) 樹海水源、(4B-5.70) 樹海水源、(4B-5.71) 樹海水源、(4B-5.72) 樹海水源、(4B-5.73) 樹海水源、(4B-5.74) 樹海水源、(4B-5.75) 樹海水源、(4B-5.76) 樹海水源、(4B-5.77) 樹海水源、(4B-5.78) 樹海水源、(4B-5.79) 樹海水源、(4B-5.80) 樹海水源、(4B-5.81) 樹海水源、(4B-5.82) 樹海水源、(4B-5.83) 樹海水源、(4B-5.84) 樹海水源、(4B-5.85) 樹海水源、(4B-5.86) 樹海水源、(4B-5.87) 樹海水源、(4B-5.88) 樹海水源、(4B-5.89) 樹海水源、(4B-5.90) 樹海水源、(4B-5.91) 樹海水源、(4B-5.92) 樹海水源、(4B-5.93) 樹海水源、(4B-5.94) 樹海水源、(4B-5.95) 樹海水源、(4B-5.96) 樹海水源、(4B-5.97) 樹海水源、(4B-5.98) 樹海水源、(4B-5.99) 樹海水源、(4B-6.00) 樹海水源、(4B-6.01) 樹海水源、(4B-6.02) 樹海水源、(4B-6.03) 樹海水源、(4B-6.04) 樹海水源、(4B-6.05) 樹海水源、(4B-6.06) 樹海水源、(4B-6.07) 樹海水源、(4B-6.08) 樹海水源、(4B-6.09) 樹海水源、(4B-6.10) 樹海水源、(4B-6.11) 樹海水源、(4B-6.12) 樹海水源、(4B-6.13) 樹海水源、(4B-6.14) 樹海水源、(4B-6.15) 樹海水源、(4B-6.16) 樹海水源、(4B-6.17) 樹海水源、(4B-6.18) 樹海水源、(4B-6.19) 樹海水源、(4B-6.20) 樹海水源、(4B-6.21) 樹海水源、(4B-6.22) 樹海水源、(4B-6.23) 樹海水源、(4B-6.24) 樹海水源、(4B-6.25) 樹海水源、(4B-6.26) 樹海水源、(4B-6.27) 樹海水源、(4B-6.28) 樹海水源、(4B-6.29) 樹海水源、(4B-6.30) 樹海水源、(4B-6.31) 樹海水源、(4B-6.32) 樹海水源、(4B-6.33) 樹海水源、(4B-6.34) 樹海水源、(4B-6.35) 樹海水源、(4B-6.36) 樹海水源、(4B-6.37) 樹海水源、(4B-6.38) 樹海水源、(4B-6.39) 樹海水源、(4B-6.40) 樹海水源、(4B-6.41) 樹海水源、(4B-6.42) 樹海水源、(4B-6.43) 樹海水源、(4B-6.44) 樹海水源、(4B-6.45) 樹海水源、(4B-6.46) 樹海水源、(4B-6.47) 樹海水源、(4B-6.48) 樹海水源、(4B-6.49) 樹海水源、(4B-6.50) 樹海水源、(4B-6.51) 樹海水源、(4B-6.52) 樹海水源、(4B-6.53) 樹海水源、(4B-6.54) 樹海水源、(4B-6.55) 樹海水源、(4B-6.56) 樹海水源、(4B-6.57) 樹海水源、(4B-6.58) 樹海水源、(4B-6.59) 樹海水源、(4B-6.60) 樹海水源、(4B-6.61) 樹海水源、(4B-6.62) 樹海水源、(4B-6.63) 樹海水源、(4B-6.64) 樹海水源、(4B-6.65) 樹海水源、(4B-6.66) 樹海水源、(4B-6.67) 樹海水源、(4B-6.68) 樹海水源、(4B-6.69) 樹海水源、(4B-6.70) 樹海水源、(4B-6.71) 樹海水源、(4B-6.72) 樹海水源、(4B-6.73) 樹海水源、(4B-6.74) 樹海水源、(4B-6.75) 樹海水源、(4B-6.76) 樹海水源、(4B-6.77) 樹海水源、(4B-6.78) 樹海水源、(4B-6.79) 樹海水源、(4B-6.80) 樹海水源、(4B-6.81) 樹海水源、(4B-6.82) 樹海水源、(4B-6.83) 樹海水源、(4B-6.84) 樹海水源、(4B-6.85) 樹海水源、(4B-6.86) 樹海水源、(4B-6.87) 樹海水源、(4B-6.88) 樹海水源、(4B-6.89) 樹海水源、(4B-6.90) 樹海水源、(4B-6.91) 樹海水源、(4B-6.92) 樹海水源、(4B-6.93) 樹海水源、(4B-6.94) 樹海水源、(4B-6.95) 樹海水源、(4B-6.96) 樹海水源、(4B-6.97) 樹海水源、(4B-6.98) 樹海水源、(4B-6.99) 樹海水源、(4B-7.00) 樹海水源、(4B-7.01) 樹海水源、(4B-7.02) 樹海水源、(4B-7.03) 樹海水源、(4B-7.04) 樹海水源、(4B-7.05) 樹海水源、(4B-7.06) 樹海水源、(4B-7.07) 樹海水源、(4B-7.08) 樹海水源、(4B-7.09) 樹海水源、(4B-7.10) 樹海水源、(4B-7.11) 樹海水源、(4B-7.12) 樹海水源、(4B-7.13) 樹海水源、(4B-7.14) 樹海水源、(4B-7.15) 樹海水源、(4B-7.16) 樹海水源、(4B-7.17) 樹海水源、(4B-7.18) 樹海水源、(4B-7.19) 樹海水源、(4B-7.20) 樹海水源、(4B-7.21) 樹海水源、(4B-7.22) 樹海水源、(4B-7.23) 樹海水源、(4B-7.24) 樹海水源、(4B-7.25) 樹海水源、(4B-7.26) 樹海水源、(4B-7.27) 樹海水源、(4B-7.28) 樹海水源、(4B-7.29) 樹海水源、(4B-7.30) 樹海水源、(4B-7.31) 樹海水源、(4B-7.32) 樹海水源、(4B-7.33) 樹海水源、(4B-7.34) 樹海水源、(4B-7.35) 樹海水源、(4B-7.36) 樹海水源、(4B-7.37) 樹海水源、(4B-7.38) 樹海水源、(4B-7.39) 樹海水源、(4B-7.40) 樹海水源、(4B-7.41) 樹海水源、(4B-7.42) 樹海水源、(4B-7.43) 樹海水源、(4B-7.44) 樹海水源、(4B-7.45) 樹海水源、(4B-7.46) 樹海水源、(4B-7.47) 樹海水源、(4B-7.48) 樹海水源、(4B-7.49) 樹海水源、(4B-7.50) 樹海水源、(4B-7.51) 樹海水源、(4B-7.52) 樹海水源、(4B-7.53) 樹海水源、(4B-7.54) 樹海水源、(4B-7.55) 樹海水源、(4B-7.56) 樹海水源、(4B-7.57) 樹海水源、(4B-7.58) 樹海水源、(4B-7.59) 樹海水源、(4B-7.60) 樹海水源、(4B-7.61) 樹海水源、(4B-7.62) 樹海水源、(4B-7.63) 樹海水源、(4B-7.64) 樹海水源、(4B-7.65) 樹海水源、(4B-7.66) 樹海水源、(4B-7.67) 樹海水源、(4B-7.68) 樹海水源、(4B-7.69) 樹海水源、(4B-7.70) 樹海水源、(4B-7.71) 樹海水源、(4B-7.72) 樹海水源、(4B-7.73) 樹海水源、(4B-7.74) 樹海水源、(4B-7.75) 樹海水源、(4B-7.76) 樹海水源、(4B-7.77) 樹海水源、(4B-7.78) 樹海水源、(4B-7.79) 樹海水源、(4B-7.80) 樹海水源、(4B-7.81) 樹海水源、(4B-7.82) 樹海水源、(4B-7.83) 樹海水源、(4B-7.84) 樹海水源、(4B-7.85) 樹海水源、(4B-7.86) 樹海水源、(4B-7.87) 樹海水源、(4B-7.88) 樹海水源、(4B-7.89) 樹海水源、(4B-7.90) 樹海水源、(4B-7.91) 樹海水源、(4B-7.92) 樹海水源、(4B-7.93) 樹海水源、(4B-7.94) 樹海水源、(4B-7.95) 樹海水源、(4B-7.96) 樹海水源、(4B-7.97) 樹海水源、(4B-7.98) 樹海水源、(4B-7.99) 樹海水源、(4B-8.00) 樹海水源、(4B-8.01) 樹海水源、(4B-8.02) 樹海水源、(4B-8.03) 樹海水源、(4B-8.04) 樹海水源、(4B-8.05) 樹海水源、(4B-8.06) 樹海水源、(4B-8.07) 樹海水源、(4B-8.08) 樹海水源、(4B-8.09) 樹海水源、(4B-8.10) 樹海水源、(4B-8.11) 樹海水源、(4B-8.12) 樹海水源、(4B-8.13) 樹海水源、(4B-8.14) 樹海水源、(4B-8.15) 樹海水源、(4B-8.16) 樹海水源、(4B-8.17) 樹海水源、(4B-8.18) 樹海水源、(4B-8.19) 樹海水源、(4B-8.20) 樹海水源、(4B-8.21) 樹海水源、(4B-8.22) 樹海水源、(4B-8.23) 樹海水源、(4B-8.24) 樹海水源、(4B-8.25) 樹海水源、(4B-8.26) 樹海水源、(4B-8.27) 樹海水源、(4B-8.28) 樹海水源、(4B-8.29) 樹海水源、(4B-8.30) 樹海水源、(4B-8.31) 樹海水源、(4B-8.32) 樹海水源、(4B-8.33) 樹海水源、(4B-8.34) 樹海水源、(4B-8.35) 樹海水源、(4B-8.36) 樹海水源、(4B-8.37) 樹海水源、(4B-8.38) 樹海水源、(4B-8.39) 樹海水源、(4B-8.40) 樹海水源、(4B-8.41) 樹海水源、(4B-8.42) 樹海水源、(4B-8.43) 樹海水源、(4B-8.44) 樹海水源、(4B-8.45) 樹海水源、(4B-8.46) 樹海水源、(4B-8.47) 樹海水源、(4B-8.48) 樹海水源、(4B-8.49) 樹海水源、(4B-8.50) 樹海水源、(4B-8.51) 樹海水源、(4B-8.52) 樹海水源、(4B-8.53) 樹海水源、(4B-8.54) 樹海水源、(4B-8.55) 樹海水源、(4B-8.56) 樹海水源、(4B-8.57) 樹海水源、(4B-8.58) 樹海水源、(4B-8.59) 樹海水源、(4B-8.60) 樹海水源、(4B-8.61) 樹海水源、(4B-8.62) 樹海水源、(4B-8.63) 樹海水源、(4B-8.64) 樹海水源、(4B-8.65) 樹海水源、(4B-8.66) 樹海水源、(4B-8.67) 樹海水源、(4B-8.68) 樹海水源、(4B-8.69) 樹海水源、(4B-8.70) 樹海水源、(4B-8.71) 樹海水源、(4B-8.72) 樹海水源、(4B-8.73) 樹海水源、(4B-8.74) 樹海水源、(4B-8.75) 樹海水源、(4B-8.76) 樹海水源、(4B-8.77) 樹海水源、(4B-8.78) 樹海水源、(4B-8.79) 樹海水源、(4B-8.80) 樹海水源、(4B-8.81) 樹海水源、(4B-8.82) 樹海水源、(4B-8.83) 樹海水源、(4B-8.84) 樹海水源、(4B-8.85) 樹海水源、(4B-8.86) 樹海水源、(4B-8.87) 樹海水源、(4B-8.88) 樹海水源、(4B-8.89) 樹海水源、(4B-8.90) 樹海水源、(4B-8.91) 樹海水源、(4B-8.92) 樹海水源、(4B-8.93) 樹海水源、(4B-8.94) 樹海水源、(4B-8.95) 樹海水源、(4B-8.96) 樹海水源、(4B-8.97) 樹海水源、(4B-8.98) 樹海水源、(4B-8.99) 樹海水源、(4B-9.00) 樹海水源、(4B-9.01) 樹海水源、(4B-9.02) 樹海水源、(4B-9.03) 樹海水源、(4B-9.04) 樹海水源、(4B-9.05) 樹海水源、(4B-9.06) 樹海水源、(4B-9.07) 樹海水源、(4B-9.08) 樹海水源、(4B-9.09) 樹海水源、(4B-9.10) 樹海水源、(4B-9.11) 樹海水源、(4B-9.12) 樹海水源、(4B-9.13) 樹海水源、(4B-9.14) 樹海水源、(4B-9.15) 樹海水源、(4B-9.16) 樹海水源、(4B-9.17) 樹海水源、(4B-9.18) 樹海水源、(4B-9.19) 樹海水源、(4B-9.20) 樹海水源、(4B-9.21) 樹海水源、(4B-9.22) 樹海水源、(4B-9.23) 樹海水源、(4B-9.24) 樹海水源、(4B-9.25) 樹海水源、(4B-9.26) 樹海水源、(4B-9.27) 樹海水源、(4B-9.28) 樹海水源、(4B-9.29) 樹海水源、(4B-9.30) 樹海水源、(4B-9.31) 樹海水源、(4B-9.32) 樹海水源、(4B-9.33) 樹海水源、(4B-9.34) 樹海水源、(4B-9.35) 樹海水源、(4B-9.36) 樹海水源、(4B-9.37) 樹海水源、(4B-9.38) 樹海水源、(4B-9.39) 樹海水源、(4B-9.40) 樹海水源、(4B-9.41) 樹海水源、(4B-9.42) 樹海水源、(4B-9.43) 樹海水源、(4B-9.44) 樹海水源、(4B-9.45) 樹海水源、(4B-9.46) 樹海水源、(4B-9.47) 樹海水源、(4B-9.48) 樹海水源、(4B-9.49) 樹海水源、(4B-9.50) 樹海水源、(4B-9.51) 樹海水源、(4B-9.52) 樹海水源、(4B-9.53) 樹海水源、(4B-9.54) 樹海水源、(4B-9.55) 樹海水源、(4B-9.56) 樹海水源、(4B-9.57) 樹海水源、(4B-9.58) 樹海水源、(4B-9.59) 樹海水源、(4B-9.60) 樹海水源、(4B-9.61) 樹海水源、(4B-9.62) 樹海水源、(4B-9.63) 樹海水源、(4B-9.64) 樹海水源、(4B-9.65) 樹海水源、(4B-9.66) 樹海水源、(4B-9.67) 樹海水源、(4B-9.68) 樹海水源、(4B-9.69) 樹海水源、(4B-9.70) 樹海水源、(4B-9.71) 樹海水源、(4B-9.72) 樹海水源、(4B-9.73) 樹海水源、(4B-9.74) 樹海水源、(4B-9.75) 樹海水源、(4B-9.76) 樹海水源、(4B-9.77) 樹海水源、(4B-9.78) 樹海水源、(4B-9.79) 樹海水源、(4B-9.80) 樹海水源、(4B-9.81) 樹海水源、(4B-9.82) 樹海水源、(4B-9.83) 樹海水源、(4B-9.84) 樹海水源、(4B-9.85) 樹海水源、(4B-9.86) 樹海水源、(4B-9.87) 樹海水源、(4B-9.88) 樹海水源、(4B-9.89) 樹海水源、(4B-9.90) 樹海水源、(4B-9.91) 樹海水源、(4B-9.92) 樹海水源、(4B-9.93) 樹海水源、(4B-9.94) 樹海水源、(4B-9.95) 樹海水源、(4B-9.96) 樹海水源、(4B-9.97) 樹海水源、(4B-9.98) 樹海水源、(4B-9.99) 樹海水源、(4B-10.00) 樹海水源、(4B-10.01) 樹海水源、(4B-10.02) 樹海水源、(4B-10.03) 樹海水源、(4B-10.04) 樹海水源、(4B-10.05) 樹海水源、(4B-10.06) 樹海水源、(4B-10.07) 樹海水源、(4B-10.08) 樹海水源、(4B-10.09) 樹海水源、(4B-10.10) 樹海水源、(4B-10.11) 樹海水源、(4B-10.12) 樹海水源、(4B-10.13) 樹海水源、(4B-10.14) 樹海水源、(4B-10.15) 樹海水源、(4B-10.16) 樹海水源、(4B-10.17) 樹海水源、(4B-10.18) 樹海水源、(4B-10.19) 樹海水源、(4B-10.20) 樹海水源、(4B-10.21) 樹海水源、(4B-10.22) 樹海水源、(4B-10.23) 樹海水源、(4B-10.24) 樹海水源、(4B-10.25) 樹海水源、(4B-10.26) 樹海水源、(4B-10.27) 樹海水源、(4B-10.28) 樹海水源、(4B-10.29) 樹海水源、(4B-10.30) 樹海水源、(4B-

第六阶层

真朱ノ窟B27F

第27层大片区域都覆盖在黑暗中，可视距离受限，地面上还有大量的落穴，会直接令玩家落到下层。想要看清道路就必须点燃固定点位的火把，这样可以照亮周围的一片区域，便于看清地形、绕过落穴前进，不过这也会引起FOE的警觉。杂兵方面“フレイムウーズ”的自爆威力非常大，建议用冰属性攻

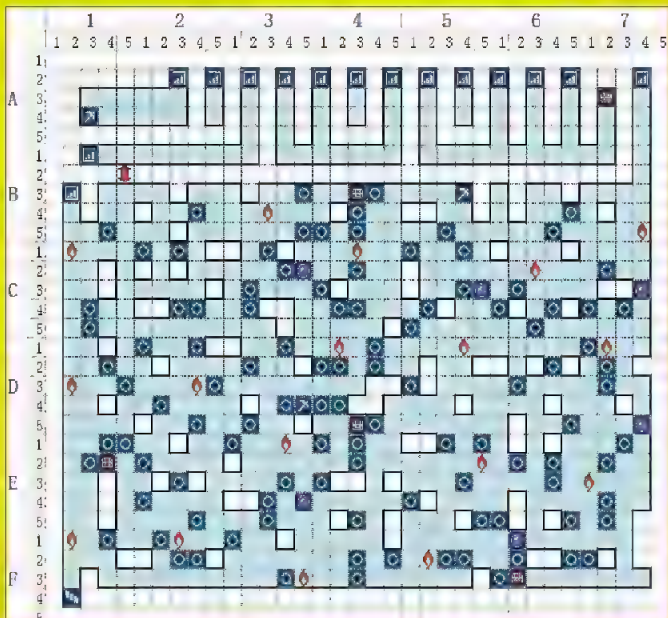
击设法秒杀；“**メタルニードル**”的物理抗性极高，惟有雷属性才能造成有效伤害，其特殊素材“**切断された大針**”需以斩取击击杀才会掉落；“**デモンドレイク**”在准备一回合后会使用高几率的全体即死攻击，将处在诅咒状态的它击倒才会掉落特殊素材“**咒われた根**”。

FOE 鮮血の担い手

HP=14400、攻86、防57

酷似猫头鹰的FOE在黑暗中是沉睡状态，点燃火把后会自动向光源靠近，一旦发现玩家就会展开追踪，不过并不深追。其对雷属性有耐性，攻击全体附带麻痹效果的头技“雷走り”威力很大，玩家同样可以让圣骑士每回合使用5级雷属性魔法

完美化解 对方还会不断召唤2只“ルカサイト”护驾，由于该杂兵会使用单体石化招式，全员最好都装上“石破のハングル”（所需素材“石化之花服”由第19层的“アクビクシ”掉落），免得战斗阵型被破坏。FOE的特殊素材“乱れた尾羽”则要在其处于混乱状态时击倒。



BOE、鮮血の想い手（HP=14400）

采制 1. 选择新鲜、无霉变、无虫蛀的原料。2. 将原料洗净，沥干水分。3. 将原料切成小块，放入沸水中焯水。4. 将焯好的原料放入清水中，加入适量的盐，搅拌均匀。5. 将搅拌均匀的原料放入锅中，加入适量的水，大火煮沸。6. 将煮沸后的原料放入清水中，加入适量的盐，搅拌均匀。7. 将搅拌均匀的原料放入锅中，加入适量的水，大火煮沸。8. 将煮沸后的原料放入清水中，加入适量的盐，搅拌均匀。9. 将搅拌均匀的原料放入锅中，加入适量的水，大火煮沸。10. 将煮沸后的原料放入清水中，加入适量的盐，搅拌均匀。

[illegible]

第六阶层

真朱ノ窟B28F

本层中南部的大部分区域都被伤害地形所覆盖，记得提前准备好道具或相关特技。这里出没的FOE较为特殊，是从地图边缘随机位置冲入的，其每次最多能移动3格，虽然对玩家有一定追击性，但由于只能走直线，故只要适当平移就能避开了，它冲过后也不会回头再追

击，且当FOE冲到墙壁、或两只撞到一起时会暂时从地图上消失。只有地图北侧的区域能令玩家继续深入，另外从27层的(6D-2,3)处落下会进入中央偏东的独立区域，里面有一只外观极像冰龙的FOE，不过这仅仅是弱化版的克隆体，挑战三龙前不妨拿它练练手。

FOE 深淵を舞う者

HP=14200、攻88、防55

虽然速鸟很好躲开，但想要挑战它并不轻松，由于两只鸟的行进路线往往会有交错，一旦无法速战速决，很快另一只就会赶来乱入，令战斗难度陡增。FOE仅有一招头技“恶魔のクチハシ”对全体造成巨大伤害的同时还会附加盲目效果，故战斗中要优先使用“防御降阵”强化友方的抗打击能力。它对炎、冰、雷属性皆有

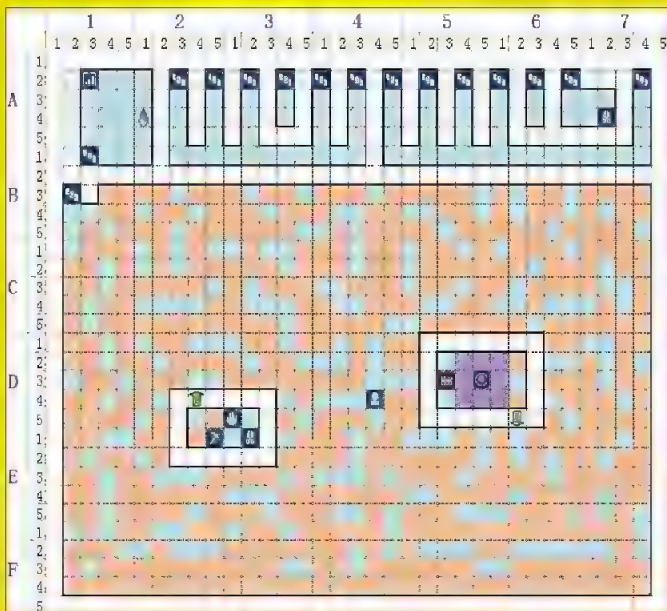
抗性，弱点是突攻击，在战斗中还会召唤能使用单体即死攻击的“レッドコパスル”，战前最好给队员配备防即死的饰品“クリスタルアイ”以免遭到不测（所需素材“水晶花”在21层的采掘点获得）。此战由于炼金术师的属性攻击派不上太大用场，可以给他配备魔石协助回复。特殊素材“金罍りの禍羽”的掉落条件比较苛刻，需FOE同时处在三封状态下，建议还是直接用解封液吧。

FOE 冰龙クローン

HP=18000、攻86、防63

克隆版的冰龙在首回合以及5的倍数回合会发动攻击全体的头技“アイスブレス”，圣骑士的冰属性盾可用来抵挡此招；剩余的两招都是物理攻击，头技“三连牙”是随机的3次斩攻击，腕技“ク

“ラッシュアム”在攻击全体的同时附带头封效果，我方的魔法型职业如医木师和炼金术士最好能装备提升抗性的防具，以免节奏被打乱。制定好应对战术后，就可以针对其雷属性弱点展开强攻了。特殊素材“贯かれた冰龙の眼”需以突攻击击杀才会掉落。



FOR: 亞洲企業 電話 (416) 742 0011 傳真 (416) 742 0012

[illegible]

WATER RESOURCES

第六阶层

真朱ノ窟B29F

第29层与26层类似，又有大量的传送点，地图中依然以黑色英文字母表示触发传送的点位，红色

其整体实力甚至不如同层的FOE魔龙，同样可供玩家熟悉雷龙的基本招式。

应为字母表示传送后的所在地。新增的杂兵“ヒューシ
アント”在头封状态下击倒
会掉落特殊素材“封じられ
た大顎”，想要顺利通往下
层还需与大量巡逻的FOE展
开周旋。本层也有一条克隆
版的雷龙把守着宝箱，不过



伟大なる赤龙

HP=45000、攻95、防64

炎龙相比克隆版大幅强化，吐息攻击在首回合以及使用“とどろく咆哮”的次回合必定发动，这招头技会附加攻击力下降和混乱状态，故对应饰品“乱破の帯”建议人手一个（所需素材“冰漬けの皮肤”由第12层的“フォレストバット”掉落）。脚技“火龙の激震”攻击全体并附

带脚封效果，头技“火龙猛攻”会大幅强化自身的物理·属性攻击力，一定要用道具“ラウダナム”或诅咒师的特技“力破いの咒言”来及时取消该状态。由于炎龙的体力极高，战斗难免会被拖入持久战，预先积蓄BOOST槽，在战斗中一口气爆发以减少不确定因素的触发机会也是取胜的要点。特殊素材“灼熱の龙角”得以炎属性攻击将其击倒。

フォレスト・セル

HP=90000、攻99、防75

相比剧情模式的最终战，此时的BOSS的各项抗性都有大幅提升，攻防能力恢复最强状态，不过所用招式并没有变化。根据其当前血量，行动规律分为以下4种，在每次改变规律时都会发动自我

回复技能“セグメント”，前两次补血9999，最后一次24000。

HP为80~100%：首回合发动全体即死效果，之后按以下三种行动规律，在1~4步骤间循环。三种属性的全体攻击不属于头、腕、脚技，故无法封印只能靠属性盾。

回合/规律	A	B	C
1	炎属性全体攻击	冰属性全体攻击	雷属性全体攻击
2&3	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）		
4	全体攻击（脚技）		

HP为60~79%：自我回复HP后按以下三种规律，在1~6步骤间循环，本阶段异常状态和封印效果开始增多，BOSS在

回合/规律	A	B	C
1	提升异常状态成功率（头技）		
2	全体随机封印效果（脚技）	全体即死效果（头技）	全体随机异常状态（头技）
3	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）		
4	免疫所有攻击并自动反击（腕技）		
5	全体随机异常状态（头技）	全体随机封印效果（脚技）	全体即死效果（头技）
6	炎属性全体攻击	冰属性全体攻击	雷属性全体攻击

HP为40~59%：自我回复HP后必定按顺序循环，2B或3A的属性则受到1的影响，1为炎、后续为雷，1为雷、后续为冰，1为冰、后续为炎。

回合/规律	A	B
1	属性全体攻击（炎·雷·冰循环）	
2	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）	属性全体攻击
3	属性全体攻击	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）
4	全体攻击（脚技）	

HP为39%以下：自我回复HP后行动到3的影响，3为炎、后续为雷，3为雷、后续为冰，3为冰、后续为炎。规律开始出现极大的随机性，步骤1的招式对步骤4没有影响，4B和5A的属性则受

回合/规律	A	B
1	提升异常状态成功率（头技）、免疫所有攻击并自动反击（腕技）二选一	全体随机封印效果（脚技）、全体随机异常状态（头技）二选一
2	全体随机攻击（腕技）、单体复数攻击（腕技）二选一	
3	属性全体攻击（炎·雷·冰循环）	
4	全体攻击（脚技）	属性全体攻击
5	属性全体攻击	全体攻击（脚技）

除了以上规律外，一旦我方在一回合内发动的Buff过多，BOSS会直接发动头技“王の威厳”取消一切强化效果，且次回合必定使用超强的无属性全体攻击“ハルマゲドン”，没有提前准备的活基本一击毙命。诸如主角的“リミットレス”、枪手的“アクトブスト”都不算在Buff栏里的，不妨提前刷几块魔石

给其他主攻队员配上，此外三龙等各阶层BOSS的强力技能魔石也可以为战斗提供火力输出。根据玩家队伍的职业构成和魔石培育可以衍生出非常多打法，摸清BOSS的规律并不代表能与其展开持久战，尽可能地让我方的伤害在数回合内爆发，缩短战斗的时间才能把风险降到最低，这也是最终战获胜的关键因素。

资料列

公会勋章

当玩家达成特定条件时，公会卡片中会追加相应的勋章，高级的会自动覆盖低级的同类勋章，具体

条件如下。另外，公会卡的背景也会根据玩家所到达的迷宫阶层而发生改变。

勋章名称	入手条件
原始ノ大密林	到达树海迷宫第二阶层
千年ノ苍树海	到达树海迷宫第三阶层
枯レ森	到达树海迷宫第四阶层
遺都シンジユク	到达树海迷宫第五阶层
真朱ノ窟	到达树海迷宫第六阶层
ストーリーモードクリア	故事模式通关
クラシックモードクリア	经典模式通关
フォレスト・セル	击倒非弱化版的フォレスト・セル
七王のグリモアを作った	合成出七王魔石
初级お宝ハンター	宝箱回收率10%
トレジャーゲッター	宝箱回收率50%
トレジャーハンター	宝箱回收率100%
エトリアの便利屋	支线委托达成率10%
エトリアの用心棒	支线委托达成率50%
クエストコンプリート	支线委托达成率100%
稀少个体ハント	击倒1个稀少个体
熟练の狩獵者	击倒50个稀少个体
輝きを追いかけし者	击倒100个稀少个体
初级狩人	怪物图鉴登录率10%
ベテラン狩人	怪物图鉴登录率50%
世界樹の狩人	怪物图鉴登录率100%
收集家初心者	道具辞典登录率10%
博识の收集家	道具辞典登录率50%
世界樹の收集家	道具辞典登录率100%
駆け出し測量士	1层迷宫的阶梯全部解禁
エトリアの水先案内人	15层迷宫的阶梯全部解禁
世界樹の地図取人	30层迷宫的阶梯全部解禁

主线任务

“执政院ラダ”中所受领的任务（ミッション）都是与主线息息相关，不完成就无法推进剧

情。故事模式和经典模式中的主线任务略有出入，下表的任务情报以故事模式为准。

任务名称	报酬	完成方法
ハイランダーへの试炼	金钱200、经验值180	前往“翠緑ノ树海B1F”，将红线标注范围内的地图绘制完成
エトリア怪異を追え！	金钱400、经验值1200	前往“グラズヘイムArea 1”，进入（2D 3,5）的大门并完成后续的一系列剧情
スノードリフトの恐怖！	金钱1500、经验值10000	前往“翠緑ノ树海B5F”，击倒BOSS“スノードリフト”
飛龍のタマゴを入手せよ！	金钱2500、经验值34000	前往“原始ノ大密林B8F”，在〔3A 4,5〕调查得到“龍のタマゴ”
密林の魔物ケルヌノスを倒せ！	金钱4000、经验值45000	前往“原始ノ大密林B10F”，击倒BOSS“ケルヌノス”
新たな階層の地図をつくれ！	金钱7000、经验值77000	前往“千年ノ苍树海B11、12F”，将两层的地图绘制完成
树海に住む謎の生物を調査しろ！	金钱15000、经验值114000	前往“千年ノ苍树海B15F”，击倒BOSS“コロトラングル”
モリビトせん灭作战	金钱30000、经验值238000	前往“枯レ森B20F”，击倒BOSS“イワオロベネレブ”

支线委托

“金鹿的酒场”里可以接受各种委托（クエスト），委托列表会随着玩家在树海迷宫中的不断深入自动更新。虽然支线委托对通关没有任何影响，但完成后往往可以获得各种报酬和丰厚的经验值奖励，除了少数击倒强力FOE的委托外，都建议第一时间完成，以快速提升队伍实力。

委托名称	报酬	完成方法
皮职人の頼みごと	经验值450、レザー ジャーキン	收集3个“柔らかい皮”，目标素材由B1F的“森ネズミ”或“ひっかきモグラ”掉落
ある商店からの頼みごと	经验值350、テリアカα×3	收集1个“丈夫な木片”，目标素材在B1F的伐采点获得
忘れがたきあの味をもう一度	经验值300、メデイカ×5	在B1F的（4E-5,2）调查得到“神秘の水”
长鸣鸡の宿からの依頼Ⅰ	经验值400、解析グラス×2	先前往宿屋对话，再收集3个“小さな牙”，目标素材由B1F的“森ネズミ”掉落，最后返回宿屋对话交付素材道具
ネクタルの材料を集めてⅠ	经验值900、ネクタル×3	先前往商店对话，再收集1个“蜜のかけら”，目标素材在B2F的采取点获得，最后返回商店将素材道具卖出
思い出をさがして	经验值750、ブレイバント	在B2F的（2D 3,2）调查得到“思い出のバスケット”
一攫千金物語Ⅰ	经验值800、火术の起動符×3	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话2次回答YES，再将B1F地图上的伐采点位置指出来，（1D-3,2）或（3D-1,2）其一即可
シリカ商店からの依頼Ⅰ	经验值950、兽骨の鎧	先前往商店对话，再收集6个“小動物の骨”和1个“獐獐の骨”，前者由B2F的“ひっかきモグラ”掉落、后者由“ゼブラテリウム”掉落，最后返回商店将素材道具卖出
一攫千金物語Ⅱ	经验值1350、耐氷ミスト	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话2次回答YES，再将B2F地图上的采取点位置指出来，（3A-1,4）或（7B-4,4）其一即可
シリカ商店からの依頼Ⅱ	经验值1650、スカルンパレット	先前往商店对话，再收集1个“灰鉄柵榴石”，目标素材在B3F的采取点获得，最后返回商店将素材道具卖出
シンリンチョウ討伐依頼	经验值1450、メデイカⅡ×3	在B2F的（6A-4,2）调查触发三连战，获胜即可
金鹿の酒場の特別依頼Ⅰ	经验值1300、脚刺ぎの槍	收集3个“小さい花”，目标素材在B2F的采取点获得
一攫千金物語Ⅲ	经验值1850、アムリタ	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话2次回答YES，再将B3F地图上的采取点位置指出来，（1C-3,3）或（1D-2,4）其一即可
冒険者ギルドからの依頼Ⅰ	经验值2150、グリーンブーツ	先前往冒険者公会对话，再收集3个“姫リンゴ”，目标素材在B2F的采取点获得，最后返回公会选择“姫リンゴを渡す”
冒険者の冒険観察Ⅰ	经验值2500、ファイアオイル×3	先前往商店对话，带着西莉卡在B1F、B2F触发对话，随后要带着她观察“狂える角鹿”、“岩イノシシ”和“全てを刈る影”，三种FOE出现在视野范围内即可，不用与其交战
物語の終わり	经验值3000、金钱300、ハケンビュクゼ	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话回答YES，前往B3F的（3B 5,1），调查得到“商人の采集物”，返回酒场再次与商人对话回答2次YES即可
森に住む熊	经验值1750、金钱200	接下任务的同时得到“熊への贈り物”，前往B3F的（3F-2,1），调查后选择“こっそり熊の巣に置いていく”
长鸣鸡の宿からの依頼Ⅱ	经验值5000、耐氷ミスト	先前往宿屋对话，再收集1个“雪狼の毛皮”，目标素材由B5F的FOE“スノウルフ”掉落，最后返回宿屋对话交付素材道具
冒険者ギルドからの依頼Ⅱ	经验值5750、明滅弾×2、轰音弾×2	先前往冒険者公会对话，再收集3个“ミント草”，目标素材在B6F的采取点获得，最后返回公会选择“ミント草を渡す”
樹海にうごめく暗	经验值6000、斥候の長靴×2	接下任务后前往B5F，随机遇敌时会出现原本B6F才有的“ロングスクアマ”，不断战斗直到同伴提示敌人已全灭
ミセス・メリルの奇妙な依頼Ⅰ	经验值5250、好机のスカラベ	收集5个“复眼”，目标素材由第一阶层的“シンリンチョウ”或“毒吹きアゲハ”掉落，用物理攻击以外的攻击打死才有机会刷出
金鹿の酒場の特別依頼Ⅱ	经验值7000、ネクタル×3	收集4个“真鉄の壳”，目标素材由B7F的“デススコピオン”掉落
ミセス・メリルの奇妙な依頼Ⅱ	经验值6500、好机のスカラベ×2	收集3个“鋭い尾針”，目标素材由B6F的“軍隊バチ”掉落
老いたる大富豪の花への願い	经验值7500、金钱700	接下任务的同时得到“お花の種”，前往B7F的（2C 4,5）调查回答YES，顶住后续的杂兵四连战即可得到“ただ一つの花”
愛すべき植物たちよ	经验值7000、アクセラ×3	在酒场选择情报收集、与“植物学者ジョアン”对话回答YES，再前往B7F的（4A-3,2），调查并击倒杂兵，返回酒场与学者对话回答YES并在地图上相遇敌点指出来
シリカ商店からの依頼Ⅲ	经验值7500、ボンフレイル	先前往商店对话，再收集1个“折れた翼骨”，目标素材由B8F的“火食い鳥”掉落，最后返回商店将素材道具卖出
冒険者ギルドの挑戦	经验值10500、ネクタルⅡ	在AM7~10点间前往B8F计时便会开始，要在迷宫中逗留5天不能外出（PM7点时可选择露营），除了利用治愈之泉补给外，飞龙所在的区域是不会遇敌的，这点也可以善加利用
冒険者の冒険観察Ⅱ	经验值8000、まどろみのナイフ	先前往商店对话，带着西莉卡前往B8F的（4D 2,4）调查治愈之泉
幸運のコイン	经验值11000、金钱1500	在B8F的（5D 5,1）调查，击倒敌人后发现“幸運のコイン”
ジャクソン料理店の奇妙な依頼	经验值11500、ファイアリング	收集1个“赤玉石”，目标素材由B8F的“火食い鳥”掉落，用炎属性攻击打死才有机会刷出
杂货商アイアの依頼Ⅰ	经验值10000、戦功の角笛	收集“クズ真鉄”、“ラテライト”、“砕けた化石”各1个，目标素材皆可在B9F的采取点获得
星への折り	经验值12000、アムリタ×2	收集1个“星型の種子”，目标素材由B10F的“ヤシの木お化け”掉落
化石に魅入られた女	经验值13000、巨象の牙飾り	带来“化石的首飾り”，该饰品在卖出B9F采取点获得的“砕けた化石”后就会更新在商店列表中
害虫退治の依頼	经验值21500、メデイカⅢ×2	接下任务的同时得到“特浓砂糖水”，前往B10F的（1E 4,2）调查回答YES，顶住后续的杂兵四连战即可
過去をひろいに	经验值23500、小手切り	依次前往B11F的（6C-4,1）、（3B-3,3）、（2E-2,1）调查，获得“割れたワンド”、“欠けたオノ”和“折れた剣”
冒険者の魂に安らぎあれ	经验值50000、金钱10000	穿过B5F的（5B-5,4）水晶门，一路来到B3F击倒（7C-3,5）处出现的特殊FOE“ゴレム（HP=6000）”，最后在该区域内连续调查（FOE的特殊素材掉落条件是其处在腕封状态下的击倒）
銀のカケラに想いを託して	经验值26000、ソーマ×3	收集1个“コランダム原石”，目标素材在B11F的采取点获得
執政院からの依頼Ⅰ	经验值10000、ストナド×2	前往B10F的（2D 2,5）士兵处得到3个“怪しいピンクのお香”，到（7B 3,4）处使用并击倒出现的“杀人草”（注：在别处使用只会引出“かみつき草”）
靴の持ち主を探して欲しい	经验值24000、金钱2000	前往B11F的（6A 3,2）回答YES得到“コランダム原石”
ジャクソン料理店からの頼みⅠ	经验值28500、混乱の香×2	收集3个“大トンボの巢材”，目标素材由B13F的“モリヤンマ”掉落
樹海の孤児	经验值29000、金钱3000	前往B12F会出现大量凶暴化的FOE，在（3F-3,1）处调查发现蚁卵（可从上层落穴直接跃下，没必要与FOE开战）
樹海を歩く不思議	经验值25000、アクセラ	前往B10F的（7A-3,3），在这附近遇敌会遭遇“世界樹の芽”，将其击倒即可
杂货商アイアの依頼Ⅱ	经验值31000、戦功の角笛×2	收集“岩サンゴ”、“深海樹の枝”、“水仙人掌”各1个，目标素材皆可在B13F的伐采点获得
蟹の住む穴	经验值32500、鋼鐵の手甲	前往B13F的（2D 1,2）调查，选择“穴の中に誰か入ってみる”→“何がいるか確かめる”，得到“巨大なカニの抜け壳”
探偵さんを探して	经验值27500、普避けの鈴×3	接下任务的同时得到“探偵の残したメモ1,2”，在酒场选择情报收集、与“赤ら顔の唇がねじれた男”对话回答YES，前往B11F从（4F-2,1）处的落穴跳下，到B12F后向北走1格、即（4E-2,5）处可以发现奥斯特汀，回答“采掘场”后击倒杂兵即可
探偵消失	经验值34000、パライズウィップ	事先要完成“探偵さんを探して”并在酒场选择情报收集，与奥斯特汀对话两次后才会触发此任务。接下任务的同时得到“探偵の残した暗号1,2”，前往B14F的（7F-3,4）调查回答YES，顶住后续的杂兵三连战即可（最后的答案没有影响，完成委托后奥斯特汀会进驻玩家的公会据点）

委托名称	报酬	完成方法
ダイアに魅入られた女	经验值50000、アダマース	收集1个“カリナン”，目标素材在B17F的采掘点获得
爱の运命、运命は幻	经验值45000、金钱5000	前往B16F的(4C-4,2)调查得到“七色のバンダナ”
异国の客	经验值47500、カヤノヒメの草冠	在酒场选择情报收集、与“身なりのいい男”对话回答YES得到“龟のエサ”，再前往B13F的(4B-4,4)调查选择“龟のエサをこの場に置く”，返回阶梯附近再过来看时水龟就会被引上来，将其击倒得到“龟の甲罗”、“龟の肉”
冒険者の釣り	经验值60000、アムリタⅡ	前往B14F与士兵对话后获得“釣り道具一式”，随后要在8个小时内进行垂钓，钓鱼点是固定的，分别在(3A-5,4)、(5A-4,4)、(2B-4,3)、(1D-2,3)、(5D-3,2)、(2E-1,3)、(5E-5,2)、(5F-3,3)，获得优胜时能得到4个“アムリタⅡ”
ジャクソン料理店からの頼みⅡ	经验值47500、善寄せの鈴×2	收集2个“砂目鱼の眼球”，目标素材由B17F的“スナトビデメキン”掉落
注文の多い常連客	经验值52500、耐雷ミスト×2	收集3种素材，“来光鸟の輝嘴”由B9F的“シャインバード”掉落，“剑鱼のウロコ”由B14F的“ソードフィッシュ”掉落，“干いた木桃”在B16F的伐采点获得
黄金男爵Ⅰ	经验值50000、黄金の靴	收集5个“黄金鹿の角”，目标素材由B16F的“ゴールドホーン”掉落
魔物讨伐依頼	经验值75000、ネクタルⅡ×3	事先要在酒场选择情报收集与“仕事归りの大工”对话回答YES，在地图上指出(6B-2,5)才会触发此任务。再次与“仕事归りの大工”对话，之后前往B17F的(2A-1,3)、(6B-2,5)、(4D-2,3)击倒三只美杜莎树
大工ギルドからの依頼	经验值62500、封頭の玄能	收集3个“坚石のかけら”和5个“ダマスカス鋼片”，目标素材在B17F的采掘点获得
白き姫君は終末の夢を見るかⅠ	经验值57500、圣なる贈り物	在酒场选择情报收集，依次与“白き姫君の家の使い”和“清楚な少女”对话，再收集5个“变种被い根”，目标素材由B16F的“灾厄の木の根”掉落，之后与少女对话回答YES得到“深き眠りへ誘う秘薬”，再与“白き姫君の家の使い”对话选“眠り薬を渡す”
药师からの依頼Ⅰ	经验值60000、ハマオ	收集1个“大鸟の足臑”，目标素材由B17F的“ヒュジモア”掉落
药师からの依頼Ⅱ	经验值65000、ソーマブライム	收集1个“冬虫夏草”，目标素材在B18F的采集点获得
药师からの依頼Ⅲ	经验值70000、アクセラ×3	任意一名同伴陷入石化状态时返回酒场报告(B16、17F的“メデュサツリー”、B19F的“アークビクシー”都会石化招式)
白き姫君は終末の夢を見るかⅡ	经验值120000、ソニックダガー	前往B1F的(2C-2,4)会立刻刷出5只FOE，先将4只“森の破壊者”击倒，然后靠近红色熊怪它会逃跑，需沿特定的方式移动才能顺利截杀，具体路线如下：先走到FOE初期所在的(2B-2,4)，再回到(2C-2,1)向东行、(4C-3,1)转南，(4D-3,3)向西，通过密道恰好可以与逃跑至此的熊怪撞个正着，最后将“夢より出でし者”击倒
友への供物	经验值105000、ウニコウル×2	在B2F采取“小さい花”、“姫リંગ”，在B17F采掘“坚石のかけら”，在B18F采取“树蜜酒”，在商店购入盾牌“タジェ”，在公会据点与3名NPC对话依次得到“ハブのリス”、“上質のパイプ草”、“祈りの笛”，将以上8样物品供奉到海B1F的(2D-1,3)坟前，完成任务后在酒场收集情报与“さびしげな目の冒険者”对话，可以得到额外报酬“レングロブ”、“フレイムグリブ”、“レンサクレット”
华は無慈悲な森の女王	经验值250000、金钱50000	穿过B11F(1E-3,2)的水晶门，一路来到B7F击倒(6A-2,5)处出现的特殊FOE“アルルナ(HP=22000)”(FOE的特殊素材掉落条件是其处在睡眠状态下击倒)
水晶の娘	经验值100000、絶対ミスト	收集3个“水晶のツル”，目标素材在B22F的伐采点获得
ゆがんだ磁軸	经验值110000、解制用水溶液	前往B18F，这里发生了磁轴紊乱现象，需要按特定的方式移动才不会被传回阶梯处，具体路线如下：先向北走到(5A-1,2)，再向西走到(2A-3,2)，接着向南行至(2F-3,1)，转东一路走到树边的采取点，随后向北直行击倒FOE，得到“兽が描かれた石”，最后便能到达目的地(5B-3,1)处，调查回答YES放回石块后紊乱现象就会消除
黄金男爵Ⅱ	经验值120000、黄金の兜	收集10个“黄金毛皮”，目标素材由B23F的“グリンブルステイ”掉落
たおやかに優しい兄へ	经验值122500、ラウダナム×2	收集5个“エンゼルウィング”，目标素材由B25F的“神峰”掉落
去れよ死神、と少年は言った	经验值127500、金钱50、古びた盾	在酒场选择情报收集，与“清楚な少女”对话回答YES，再到B22F伐采1个“死色の细茎”，B23F采取1个“苦ヨモギ”，在第五阶层击倒“ダイア-ウルフ”掉落1个“真紅の鲜血”，返回酒场找少女对话回答YES即可做出“最高の药”
封印の兽	经验值250000、金钱50000	穿过B16F的(7E-1,3)东侧隐藏密道，一路来到B17F击倒(7A-2,3)出现的特殊FOE“マンティコア(HP=13000)”(FOE的特殊素材掉落条件是其处在盲目状态下击倒)
ラッチを探して	经验值125000、金钱5	接下任务的同时得到“手作リチズ”，前往B25F的(1F-2,3)调查并使用奶酪，就能顺利捕获宠物鼠(注：在别处使用只会引出“火炎ネズミ”并触发战斗)
隠れたお宝	经验值135000、金钱14000	在酒场选择情报收集，与“宝物收集家ストーン”对话回答YES，再收集1个“冰河の卵鞘”，目标素材在B22F螳螂型FOE停留过的伐采点获得，返回酒场与收集家对话
執政院からの依頼Ⅱ	经验值225000、メデिकाⅣ×2	得知电梯故障后前往B21F，调查(1C-4,5)和(7C-2,5)的电梯门回答YES，击倒以此为巢穴的杂兵
遥かなる树海の歌	经验值215000、シュリンクス	接下任务的同时得到“磁空石”，前往B25F的(2C-1,3)，调查连续回答YES奏响音乐
旧時代の遺産	经验值235000、四つ葉のクローバー	前往B24F收集5个“アング型のパーツ”，位置分别在(1A-4,4)、(3B-2,3)、(5E-4,4)、(2D-5,4)、(4B-3,4)
おとぎの鳥を追って	经验值235000、戦功の角笛	在酒场选择情报收集、与“竖琴を持っている诗人”对话得到“伝説の肉”，前往B27F的(3E-1,3)，在黑暗状态下回答YES放下肉得到“伝説の鳥の羽根”，返回酒场再次与诗人对话回答YES即可
勇士の証はたてられた	经验值230000、金钱25000	在酒场选择情报收集、与“片腕の飲んだくれ”对话，穿过B16F的(2E-3,4)南侧的隐藏通道前往B15F，在(1A-4,3)调查得到“氷づけの腕”
ジャンクソン料理店の奇怪な依頼	经验值255000、ネクタルⅡ×3	带来1个“咒われた根”，目标素材由B27F的“デモンドレイク”掉落，在诅咒状态将其击倒才有机会刷出
黄金男爵Ⅲ	经验值240000、黄金の鎧	带来1个“黄金鳥の羽”，接下任务后去击倒B20F的BOSS“イワオロベネレブ”，才会掉落这个特殊道具(注意并不是其稀有素材“黄金の風切り羽”)
執政院からの依頼Ⅲ	经验值265000、金钱35000	收集古文明的遗物，5个位置分别在B27F的(2A-5,4)、(4A-3,4)、(5A-4,4)，B28F的(3A-4,4)、(6A-3,4)，每收集1个报酬的金额+7000
届け、我が想いよ、彼女の元に	经验值245000、好机のスカラベ×3	带来3个“三色混石”，目标素材在B27F的采掘点获得
美食王の依頼	经验值290000、慈悲の短剣	通过以下方法收集5种素材：①击倒B4F的FOE“フォレストウルフ”获得“森狼の牙”、②击倒B7F的FOE“ジャイアントモア”获得“巨蛇鳥のしなる足”、③以石化状态击倒B11F的FOE“ハイガードアント”获得“石化した蚊巢材”、④击倒B19F的FOE“冷酷なる貴妇人”获得“女王の赤糸”、⑤击倒B24F的FOE“樹の下の大王”获得“咒いのまだら牙”
飞龙の呼び声	经验值350000、金钱50000	前往B8F击倒FOE“ワイバーン”获得“飞龙の牙笛”
墓標に眠る、金色の蛇	经验值500000、金钱100000	事先要完成“旧時代の遺産”，接下任务后获得“收束装置”，前往B21F调查(2F-2,1)的装置回答YES，B25F就会出现三龙之一的“雷鸣と共に現る者”，将其击倒后角色等级上限提升10
永遠の蒼は其処に在りし	经验值500000、金钱100000	事先要完成“勇士の証はたてられた”，前往B15F之前得到冰腕的区域，(1A-4,3)就会出现三龙之一的“冰嵐の支配者”，将其击倒后角色等级上限提升10
其の紅き者に触れるな	经验值500000、金钱100000	事先要完成“飞龙の呼び声”，前往B8F先飞龙所在的区域，三龙之一的“偉大なる赤龍”会出现在(3A-4,5)，将其击倒后角色等级上限提升10

为了香蕉而战！
大金刚重出江湖！

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

本作是Wii版同名作品的移植版，本身素质已经非常优秀，移植到掌机平台后除了对应3D显示以及变得更适合掌机的操作外，更是增加了8个全新的关卡。游戏几乎每一关都是独特的，每一大关的背景更是有着非常大的区别，对动作的要求很高，是一款非常硬核的作品。

文 阿鲁

动作·平台

大金刚王国 回归 3D

Donkey Kong Country Returns 3D

ACT

Nintendo
34.99美元

2013年5月24日
无对应周边

美版

1-2人

推荐玩家年龄：全年龄

系统详解

操作一览

滑杆/方向键	移动，游戏默认为滑杆操作，要切换为方向键操作需要到OPTIONS→CONTROLS里进行更改
A/B	跳跃
X/Y	特殊动作
L/R	攀爬（需长按）
START/SELECT	暂停并打开菜单界面

特殊动作

推地：早按X/Y键，一些机关或场景道具需要用到该操作来启动或破坏。

吹气：按住下方向的同时按X/Y键，场景中部分道具如蒲公英、草、风车等都需要用该操作来破坏或启动。

翻滚：移动时按X/Y键，翻滚时带攻击判定。

大跳：踩踏敌人、使用蹦床的同时长按A/B键可以跳得更高。

滚跳：翻滚时起跳，是游戏中非常重要的技巧。滚跳

作不但可以增加跳跃距离，而且可以在翻滚的任意时间段起跳，说得更明白一点就是可以故意往无法抵达的地方翻滚，然后在空中起跳脱离危险，游戏中的字母和拼图碎片都需要用到该技巧来收集。

悬浮：有同伴之后才能使用，跳到空中时长按A/B键可以滑翔一段距离，骑上犀牛后依旧可以使用该操作，不过滞空的时间会变得很短。

连续：有同伴之后才能使用，翻滚时是点A/B键就可以一直以翻滚的状态前进，是时间挑战模式里赶路的不二法门。

界面解说

大地图界面

1. 关卡名。
2. 关卡，红色表示未过关的关卡，蓝色表示已过关关卡，白色表示商店，五角星表示BOSS关。
3. 已收集完该关卡的字母。
4. 已收集完该关卡的拼图碎片。
5. 已完成该关卡的时间挑战模式。
6. 已完成该关卡的镜子模式。
7. 时间挑战模式的成绩。



关卡界面

1. 大金剛的血量。
2. 当前香蕉数量，满100个奖励一条命并且香蕉数量归零。
3. 大金剛的生命数量。
4. 小金币数量。
5. 当前拼图碎片收集情况。
6. 当前字母收集情况。
7. 关卡名。



收集要素

游戏中包括香蕉、金币等要素在内，可收集的要素不少。不过除了字母和拼图碎片外，还有香蕉、金币、字母、拼图碎片等要素，因此这里就不着重说明，这里提到的收集要素主要指的是字母

和拼图碎片。需要注意的是，如果前字母和拼图碎片的收集进度直接清零，不过已获得的香蕉和金币会保留。

字母

除了BOSS关、神庙关以及第九大关外，每一关都隐藏着“K”、“O”、“N”、“G”四个字母，需要在一次游戏中将四个字母全部收集并过关后才算集齐。需要注意的是，游戏中拿

到字母但是死亡的情况下是算最新收集的，如果经过保存点时已经收集了字母，那么再重新接着保存点的进度开始玩，之前已经拿到的字母可以不用重新收集。将一个大关里每个小关的字母都集齐后可以开启本大关的神庙关。

拼图碎片

除BOSS关外的每个关卡都隐藏着5~9个拼图碎片。和字母不同的是，只要收集过一次碎片且过关，那么该碎片就会被记录在

案，下次进入该关卡时遇到此碎片会显示为透明状，不需要再次收集。拼图碎片的收集主要对应主菜单界面“EXTRAS”里的内容，包括鉴赏图片、影像等。

游戏模式

本作在Wii版的基础上增加了新模式，其可选择，分别为新模式（NEW MODE）和原始模式（ORIGINAL MODE）。原始模式与Wii版相同，

而专门为3DS版增加的新模式，其与新模式类似，但增加了新的关卡，玩家可以通过新模式来挑战新的关卡。

关卡里出现的一些要素

木桶

具体分为用来发射大金剛的木桶和被大金剛抓着扔出去的木桶。发射大金剛的木桶具体分为指向型和非指向型。指向型木桶的标志为箭头，箭头所指的方向即为发射方向，游戏中有些带箭头的木桶还会转动方向，因此不要急于发射；带对话框符号和骷髅符号的木桶均为非指向型，对话框符号木桶为自动发射，骷髅符号木桶为发射后会自动销毁。大金剛可以抓取的木桶为DK木桶



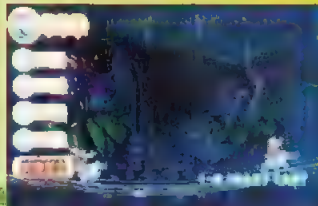
和普通木桶，DK木桶扔出去着地后

就会破碎，之后小猴子作为同伴骑到大金剛的背上，除了多出一些特殊动作外，血量还会增加一倍，受到伤害时优先扣除同伴的血量，在有同伴的情况下砸碎DK木桶可获得全回复的效果；一般木桶扔出去后不会破碎，而是会沿着路面一直滚动，直到碰到墙壁才会破碎。

矿车

本作中的矿车分为大小两种类型。大金剛在乘坐大矿车时是无法与矿车分离的，因此无法控制自身的位置，只能通过起跳、趴下这两种动作来躲避障碍物；小矿车由于容纳不下大金剛的身躯，因此大金剛在乘坐时是站在

矿车上的，有时需要起跳换矿车或者起跳后控制方向不往前冲，掉落到一些特定的地方收集拼图碎片等要素。



火箭桶

由于这个东西是一个不论长相还是功能都酷似火箭的木桶，因此笔者给其起名为火箭桶。这个东西操作起来比较困难，飞行时速度是恒定的，玩家需要按A/B键来控制火箭桶的朝向，以此来控制火箭桶的升降，具体手感有

点类似“《瓦里奥制造》系列”的纸飞机小游戏。



蹦床

游戏中可以充当蹦床的物品较多，例如轮胎、蹦床木板、大花朵、蘑菇等，作用都是一样的，在被弹起时长按跳跃键可以增加跳跃的高度。



犀牛

大金刚的坐骑，除了火以外，其他任何机关都可以直接撞击破坏掉，因此遇到有犀牛的关卡基本都可以横冲直撞，非常爽快。

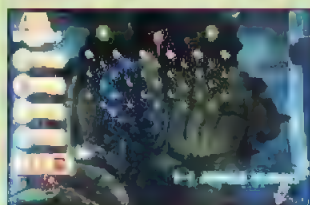


迷你游戏

游戏中的大部分关卡都藏有迷你游戏。本作中共有9种类型的迷你游戏，其中迷你游戏1~7都需要在30秒时间里收集完场景内的所有物品，达成目的后出现拼图碎片，因此对于想要收集全要素的玩家来说，迷你游戏是必须玩的。

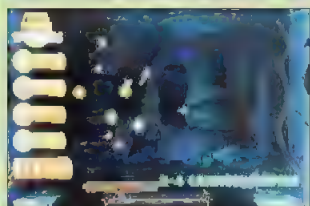
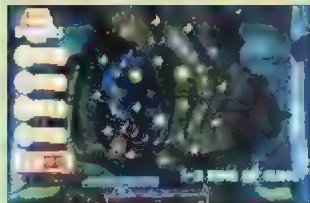
迷你游戏1

进入木桶后，木桶会快速左右移动，按跳跃键可以将自己垂直发射出去，收集所有的物品。



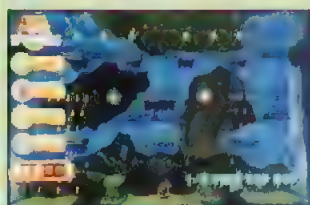
迷你游戏2

利用左右移动的蹦床平台跳起收集旋转的香蕉和金币，要掌握好高跳的时机。



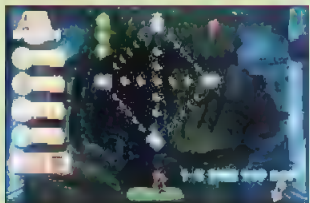
迷你游戏3

没有任何机关，利用娴熟的操作在平台来回跳跃收集所有的物品，有同伴时的漂浮能力非常好用。



迷你游戏4

跳进木桶后，木桶会不断改变方向，朝着特定方向发射并收集完所有物品，要注意发射的时机。



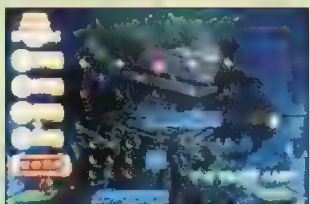
迷你游戏5

中央的木桶和两侧的物品分别以不同的速度上下移动，在收集完所有物品前不要进入中央的木桶，发射时还要算好提前量。



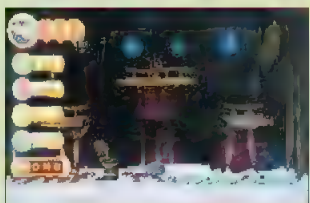
迷你游戏6

通过左右移动的平台收集所有物品，左右两侧的金币需要从高处往下跳或在中央平台滚跳才能拿到。



迷你游戏7

打倒空间内的所有敌人后即可过关。



迷你游戏8

所有平台都按照特定的方向移动，收集完所有的物品。



迷你游戏9

游戏后期出现，要在所有平台都在不断下降的过程中收集完所有物品。



神庙关

收集完每一大关除BOSS关外，所有关卡后都会出现神庙关。神庙关的难度都比较高，不过神庙关的奖励也非常丰厚。

每个神庙关可收集到一个宝珠，集齐八个宝珠后可以进入通关后出现的宝珠世界，里面有许多奖励。

时间挑战模式 (TIME ATTACK)

完成一次关卡后就能挑战该关卡的时间挑战模式。时间挑战模式是在规定的时间内过关即可获得奖牌。该模式下不计金币和香蕉，不过可以保存点处继续游戏，不过一般来说死

了就要从头开始。时间挑战模式的基础，为了节约每一秒钟，哪些地方需要滚跳、哪些地方需要故意损血，利用受伤那一小段无敌时间冲过较多阻碍的地段都是需要精密计算的。

镜子模式 (MIRROR MODE)

完成九个大关的所有关卡后开启镜子模式。镜子模式下的关卡流程全部反向，并且不能使用任何道具，流程中不提供加血道具以及同伴（死亡不复活，同伴死亡不复活，也不会回血），除此之外原

来关卡上的所有机关都会反向。镜子模式是说即便是“新模式”里，大金刚也可以玩得很刺激。将镜子模式全过关后会对应解锁“EXTRAS”里的部分图片。

商店

玩家在关卡中收集的金币可以用来购买商店里的道具。商店里的道具在关卡中可以使用，能一定程度上帮助玩家通关。在商店里选择“INVENTORY”即可选择使用

道具，新模式里能使用三个道具，商店里的道具种类有所区别，且花费也不同。

红色气球：花钱买命，气球上的数字代表增加的命的条数。
绿色气球：消耗型道具，落下后能回复血量一次，新模式专用道具。
撞击保护药水：新模式专用道具，只适用于矿车和飞行关卡，可以让矿车或火箭桶抵挡两次伤害。
DK桶：可随时召唤同伴，点击下屏即可，新模式专用道具。

陷阱：寻找拼图碎片，在靠近拼图碎片时陷阱会做出反应。
增加血量：增加一点体力上限，直到完成关卡前一直生效。
香蕉果汁：变身为黄金大金刚，可抵消伤害，新模式里为5次，原始模式里为10次。虽然看似新模式里可以抵消伤害的次数较少，但由于该模式可以同时装备三个道具，如果全都放上香蕉果汁的话，总共可以抵消15次伤害。

过关奖励

每个关卡的关底都有一个巨大的木桶，木桶上会不断闪过香蕉、金币、气球和DK字样，触碰到什么东西就能

得到相应的奖励。在关卡中收集到的物品数量，在关卡结束后会显示在屏幕上。

全关卡图文攻略

※ 镜子模式的 BOSS 战和正常流程几乎没有区别，因此下文就不再重复叙述打法。

1-1

JUNGLE HIJINKS

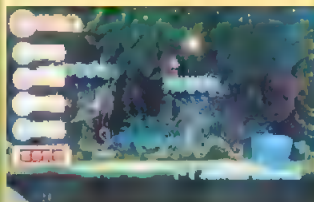
镜子模式

这一关有两个地方比较容易失误，第一个是有青蛙的地方，跑得太快很容易被跳起的青蛙碰到；第二个地方就是远处的场景，由于距离拉远后人物较小，一来看起来比较吃力，二来移动时与在近距离的手感有略微的差别，行动时需谨慎。

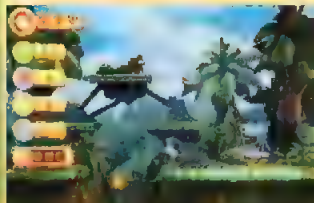
游戏开场第二个石柱左侧的平台上。中途有小猪的地方是保存点，开启保存点后，即使挂掉也能从该处重生。在关卡中，玩家需要利用木桶发射器发射木桶，破坏敌人和平台。在关卡中，玩家需要利用木桶发射器发射木桶，破坏敌人和平台。在关卡中，玩家需要利用木桶发射器发射木桶，破坏敌人和平台。

字母收集

游戏开场第二个石柱左侧的平台上。



保存点左侧的悬崖，需利用滚跳技巧。

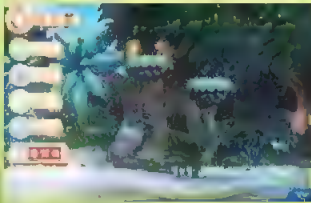


拼图碎片收集

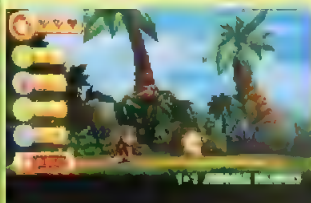
游戏开场左侧的山洞里。



游戏开场最高处平台吹蒲公英后出现（需从开场第二个石柱左侧的平台往左走）。



砸碎倒下来的两个重叠的石柱后出现。



远处木桶下方，途经时可顺便收集。



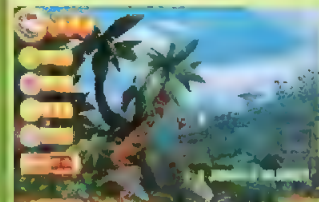
斜坡前方可以通过砸地破坏植物。



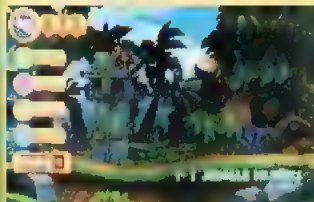
出现青蛙的地方，使用中间的蹦床收集完所有香蕉后出现。



利用木桶发射到远处后前往左边平台，吹散平台上的蒲公英后出现。



从终点处左侧的高台处往右走。



完成迷你游戏。



从终点处左侧的高台往左走就能看到。



终点处一直往右走出现的隐藏区域。



1-2

KING OF CLING

镜子模式

这一关主要需要注意食人花，特别是攀爬路段一定不要冲得太急，途中的大食人花攻击范围比看起来更大，尽可能远离并快速通过。后半段向上攀爬的路段由于没有小猴子的协助，比较考验玩家的操作，关底的蹦床路段有一定难度，需要算好刺轮的行动轨迹后再往上跳。

这一关主要是熟悉攀爬的

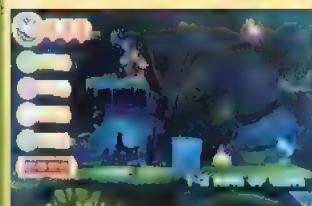
外，本关存在不少隐藏区域，想完成全收集需要仔细探索。



花，吊桥场景砸过中央的花苞后会出现木桶，进入可来到远处收集字母以及进入迷你游戏。后半段需要利用水车的旋转不断往上攀爬，注意别漏了收集两侧巨石后面隐藏区域的拼图碎片。

字母收集

第一个倒下的石柱右上方。



远处瀑布处上方。

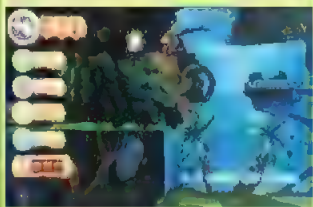


拼图碎片收集

字母K右边隐藏的区域里。



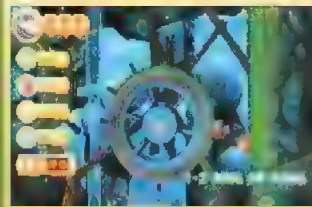
第一个水车处左侧平台往左走的隐藏区域。



第一个水车处右侧平台往右上方的隐藏区域。



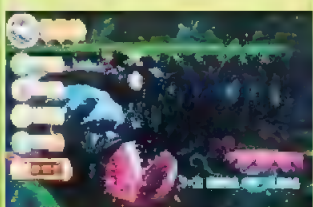
往上攀爬处有两个水车地点的右侧。



完成迷你游戏。



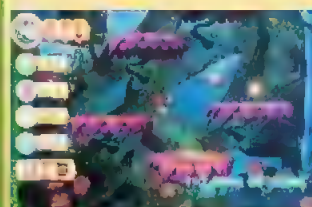
砸烂巨大食人花上方的花苞。



利用水车往上攀爬处右侧巨石后的隐藏区域。



关底多个蹦床处右侧。



1-3

TREE TOP BOP

镜子模式

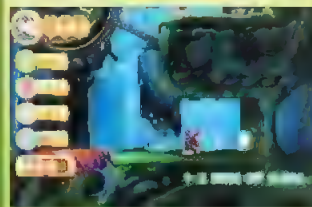
这一关沿途的敌人数量较多，安全起见建议用踩踏的方式来消灭。能向前跳跃的黄色青蛙路段建议踩踏后大跳，以免被后面跳跃前进的青蛙给碰到，只要坚持到骑乘犀牛后就可以横冲直撞了。

用犀牛踩踏里进入迷你游戏。



点，在保存点之后的水泥板处砸地可以进入下方，砸碎木箱可以骑乘犀牛。犀牛可以通过刺地，在比较宽的刺地形中央位置踩踏进入迷你游戏。在快到达终点处时，会遇到类似刺地的平台，用犀牛才能跳到高处。在快到终点处的刺地形撞碎右侧的石块进入迷你游戏，在迷你游戏时别忘了收集。

往上攀爬处有蹦床的地方右侧巨石后的隐藏区域。



字母收集

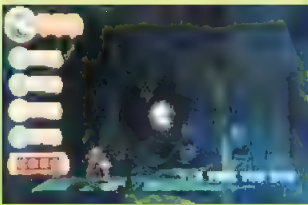
进入第一个桶后垂直发射获得。



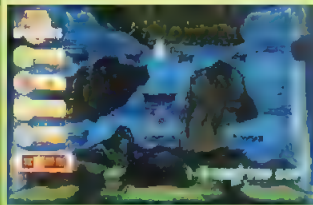
从这里往右走进入迷你游戏。

拼图碎片收集

1-1-1 第一个悬崖右边，需利用滚跳技巧。



1-1-2 完成第一个迷你游戏。



1-1-3 骑乘犀牛后往右走，撞碎刺地形上的石柱后出现。



1-1-4 两侧柱子上有青蛙的地方，非常明显。



1-1-5 完成第二个迷你游戏。



1-1-6 终点最右侧的隐藏区域。



1-1-7 两个左右摇晃的平台中央，有青蛙出现进行阻碍，有犀牛的情况下利用滚跳技巧即可轻松获得。

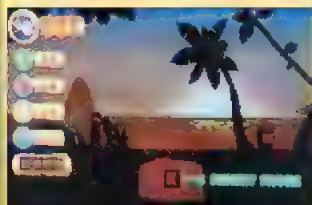


1-1-8 终点左侧的高处。



关卡收集

1-1-9 开场后就能看到，将路面的碎石砸开即可。



1-1-10 前进途中可见，需砸地搭建平台后才能获得。



1-1-11 保存点后不远处，如果收集了第2块拼图碎片的话需要往回走才能看到。



1-1-12 第4块拼图碎片前方的凹槽地形，需将路面的碎石砸开。



1-4

SUNSET SHORE (需解锁)

新手模式

本关的难点自然就是伪装成树丛的敌人了，除此之外青蛙也是一个很大的危险，由于是剪影，因此看不到青蛙的颜色，自然也无法判断是只会原地起跳还是会前进的青蛙，加上没有同伴不能连滚，因此一路上必须走走停停来应对突如其来的危险。



拼图碎片收集

1-2-1 开场后进入左边的隐藏区域。



1-2-2 经过保存点后，在可以踩下去的平台上站一段时间后下方崩塌出现隐藏区域。



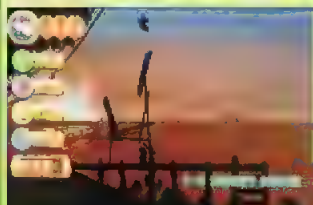
1-2-3 从蛇头上方走，在最右侧跳跃后可进入隐藏平台。



1-2-4 第2块拼图碎片前方不远处，在有旋转的香蕉的地方继续往右走可进入隐藏区域。



1-2-5 需要砸地搭建的两个平台的上方。



1-5

CANOPY CANNONS

镜子模式

由于是木桶关，正常流程里木桶路段基本也必须保证不失误才行，因此在镜子模式里也就没什么难度了

拼图碎片收集

提示 完成第一段木桶路程后通过砸地破坏植物。



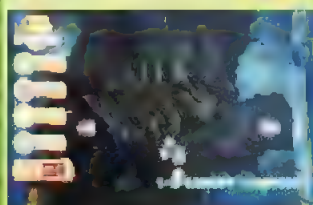
在上图的木桶口朝下时发射。



木桶将大金刚发射出去的方式发射，其中一些区域需要玩家通过破坏植物才能获得，具体位置可参见下图的拼图碎片解说。途中会出现一些阻碍

玩家的障碍物，比如一些巨大的木桶，玩家需要通过破坏植物才能获得。在关卡的右侧，玩家需要通过破坏植物才能获得拼图碎片。在关卡的右侧，玩家需要通过破坏植物才能获得拼图碎片。

完成迷你游戏。



完成第二段木桶路程后，刺地形右边，通过砸地破坏植物。



在木桶移动到左上位置时发射，这样就能进入上方木桶，从而拿到高处的拼图碎片。



字母收集

途中即可拿到。



第二段木桶路程刚开始的位置，需要在桶口垂直时发射。



第三段木桶路程途中，需要算好提前量发射大金刚。



第三段木桶路程途中可见。



1-6

CRAZY CART

镜子模式

这是比木桶关还要讲究不能受伤的关卡，因此对于镜子模式来说难度和正常流程几乎没区别

入迷你游戏，往右走掉落到洞穴，乘坐矿车开始前进。流程

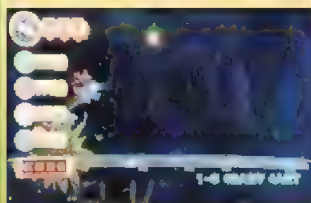
中会有一些陷阱，不过玩家可以通过一些技巧来避免。在关卡的右侧，玩家需要通过破坏植物才能获得拼图碎片。在关卡的右侧，玩家需要通过破坏植物才能获得拼图碎片。



往左走进入迷你游戏

字母收集

矿车第一段路，踩第三个敌人并大跳后拿到。



换轨道后在远处跳起。

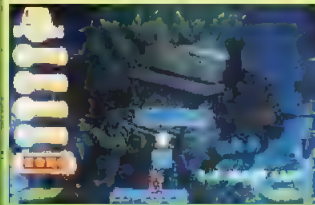


拼图碎片收集

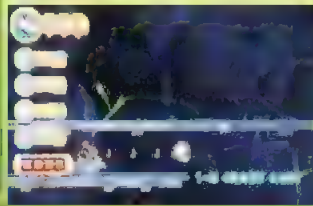
开场后左侧的树丛里。



完成迷你游戏。



在出现上下两条铁轨的地方，小跳越过下方的敌人，在断轨处拿到。



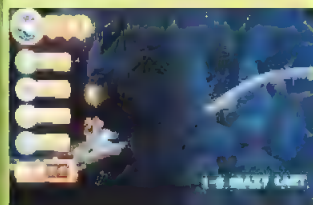
离开洞穴场景前的下方断轨处。



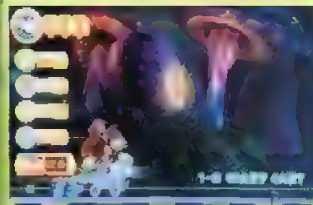
瀑布过后的断轨处。



换轨道后的断轨处。



画面放大后第一串香蕉的后面，需跳起后才能拿到。



1-K

PLATFORM PANIC

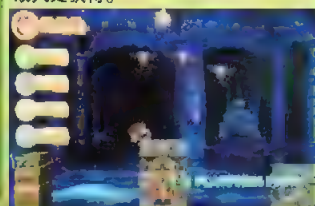
镜子模式

个人认为是非常难的一关，前方路段要靠近后才出现不说，经过的路段一定时间后还会下沉，途中还有刺轮、刺地形、蹦床等要素，最关键的是无法使用漂浮功能增加反应时间，而且全程还没有保存点，这就要求玩家必须背关且操作完全不能失误。

这一关是游戏中最难的一关，也是游戏中最危险的一关，因为这一关的敌人非常多，而且反应时间非常短，因此建议在有同伴的情况下再来挑战。这一关主要考验的是玩家跳跃的技巧，后期头顶有刺的地形利用滚跳的技巧就能比较轻松地通过。

拼图碎片收集

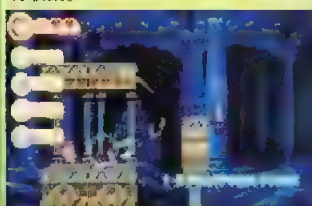
碎片1 飞行敌人的头上，需要在踩下方的大型图腾时利用高跳抵达上方敌人处获得。



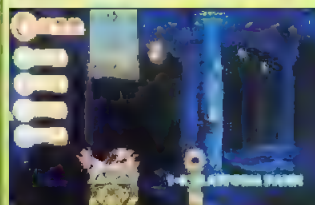
碎片2 第一个歇脚处砸碎中央的罐子。



碎片3 第一个歇脚处继续前进不远处，需要等高柱子落下时跳到下层进行收集。



碎片4 快到第二个歇脚处的位置，需要利用轮胎跳到高处进行收集。



碎片5 第二个歇脚处往前，利用轮胎踩到高处的敌人进行收集。



1-B

MUGLY'S MOUND

这一关是游戏中最难的一关，也是游戏中最危险的一关，因为这一关的敌人非常多，而且反应时间非常短，因此建议在有同伴的情况下再来挑战。这一关主要考验的是玩家跳跃的技巧，后期头顶有刺的地形利用滚跳的技巧就能比较轻松地通过。

2. 浮空一段距离后压下来，看准时机在其浮空时滚到其身后即可免除威胁。

4. 高高跃起，浮空很长时间，下压的同时还会朝屏幕左右放出冲击波，冲击波附带攻击判定。

这个敌人是游戏中的最强敌人，也是游戏中最危险的一个敌人，因为它可以造成3次伤害，身体变色的同时动作速度也变快。需要注意的是，头部的尖刺是带有攻击判定的，因此玩家需要小心躲避。

其造成伤害，每造成3次伤害后它会发怒，身体变色的同时动作速度也变快。需要注意的是，头部的尖刺是带有攻击判定的，因此玩家需要小心躲避。



字母收集

 刺地形高处平台。



海面上，一艘下潜的核潜艇正从水下上浮过程中，通过指挥系统发出声呐信号以测定方位，当声呐发出信号后，经人耳和声呐和艇面接收，若艇上浮速度为 10 m/s，艇面的声呐接收器接收到的声呐信号，与发出信号的时间差为 0.1 s，求声呐发出信号后，艇面接收器接收到的声呐信号的时间差为多少？

鏡子模式

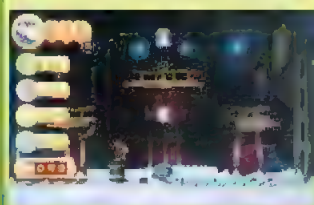
红色螃蟹是个不小的威胁，用蹂踏来进行首次攻击是最安全的，遇到需要第二次攻击红色螃蟹的时候不建议使用翻滚，因为很容易控制不好距离导致跌落海面，砸地后再次蹂踏会安全很多。由于不能使用漂浮功能，在跳跃路段时要控制好操作力度，距离较远时要活用滚跳技巧。

拼圖碎片收集

003 第一个木桩往左跳上平台后往左走。




完成第一个迷你游戏。



断裂的船的残骸上方。



 完成迷你游戏后往右走，将遇到的第一个木桩锤下去出现宝箱，锤击宝箱后出现。




保存点后的宝箱里。



完成第二个迷你游戏。



 关底的升降平台上，路过时可顺便收集。



2-2

SLOPPY SANDS

鏡子模式

螃蟹会从沙地里钻出来，前进时不要冲得太快。除了螃蟹，本关增加的乌贼炮台也是一大难点，建议等敌人出现后再做出相应的对策，后发制人。




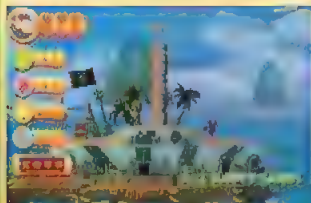
▲ 2009年11月 第10卷第11期 总第111期


[illegible]

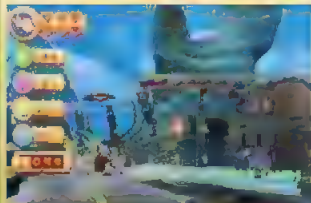
為保護第一性環境品質，並與自然環境相結合，進行適度的人工景觀改造，將二、三地區間的綠地與森林景觀結合起來，將二、三兩區的自然環境與人工環境相結合，在自然環境“中心”與城市環境下建設綠地與森林景觀，以保護自然環境與城市環境的生態環境與自然環境，並與自然環境相結合。

字母收集

 远处小岛利用翻滚破坏柱子后拿到。



 有高低炮台的地方，等发射炮弹的空档快速收集。

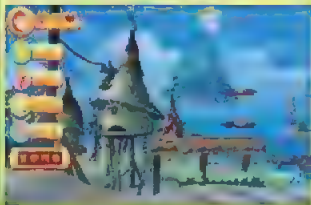


拼图碎片收集

碎片1 开场左侧的洞窟下，需要用木桶将门砸碎后才能进入。



碎片2 在如图位置，吸引前方的双层乌贼炮台发射炮弹后返回平台，通过踩踏乌贼后大跳获得。



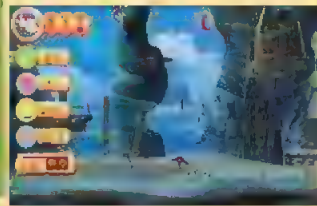
碎片3 锤击三个连在一起的木桩后出现。



碎片4 在有高低乌贼炮的地方吹地面的花。



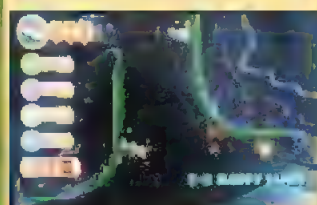
字母N 第二个保存点位置，需要利用左侧连发炮台的乌贼当踏板大跳后取得。



碎片5 桥下锤击地面发射炮弹，然后沿着破碎的桥面往左走。



碎片6 碉堡内部，攀爬草坪取得，注意右侧发射的乌贼炮弹。



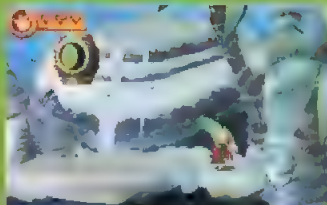
2-3

PEACEFUL PIER

这一关飞行关卡，主要考验玩家的飞行技巧和反应能力。关卡开始时，玩家需要从起点出发，沿着指定的路线飞行。途中会遇到各种障碍物和敌人，玩家需要灵活操作，避开危险。关卡的终点是一个平静的码头，玩家需要在规定时间内完成飞行任务。关卡的难度适中，适合新手和老手挑战。

拼图碎片收集

碎片1 吹起始处右边的草丛。



碎片2 坐上火箭桶后不久会遇到满屏都是香蕉的地方，在这之后有一串直线的香蕉，将这串香蕉全部收集完后碎片出现。



镜子模式

无论是正常流程还是镜子模式，飞行关都是一触即亡的设定，因此只需要练技术和背关即可，本关如果不追求收集字母的话，大部分时间保持在屏幕上方会比较安全。

碎片3 第一次连发炮弹的后面，需要通过急速上升来取得。



碎片4 第二次连发炮弹的后面，需要通过急速下降来取得。



碎片5 完成迷你游戏。



碎片6 接近关底的地方。



字母收集

字母K 碎片2往后不远处，在屏幕中央位置。



字母M 字母K往后不远处，依旧是在屏幕中央位置，当心海底冲出来的鲨鱼。



2-4

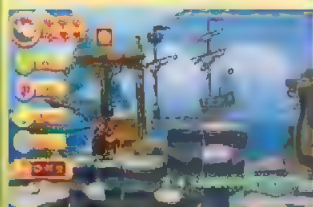
CANNON CLUSTER

字母收集

字母A 品字形平台下方，收集时需利用飞行敌人当踏板。



字母X 碎片4右上方，趁发射炮弹的空隙去收集。



字母N 断裂的船的残骸上方，需要在箱子上用滚跳获得。

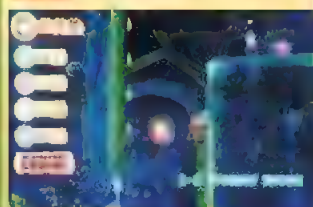


字母G 字母N右边不远处，需要在箱子上跳跃获得，并且途中要躲避乱射的炮弹。

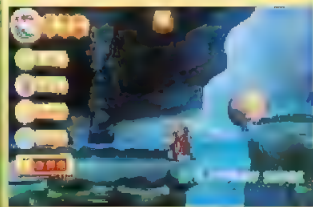


字母收集

字母O 攀爬途中获得。

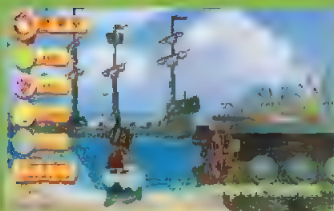


字母O 途中可见，需从较高的右边往左跳。

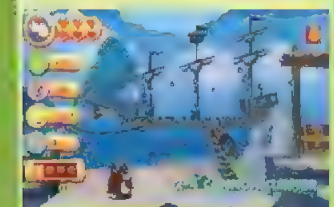


镜子模式

看起来比玩起来更危险的关卡，远处飞来的炮弹看似很难躲，实际上只要在炸弹落地的瞬间在其落点旁边的位置起跳就能安全躲过，熟悉这个起跳点后本关就没什么难度了。



字母E 第一个迷你游戏往后不远处沙地上的笼子，将其砸碎。

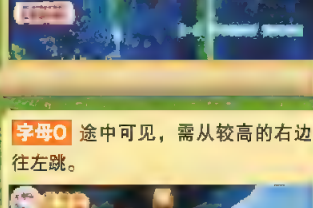


2-5

STORMY SHORE

字母收集

字母O 途中可见，需从较高的右边往左跳。

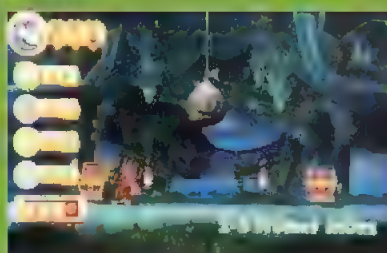
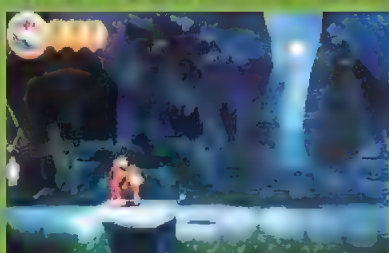


字母O 途中可见，需从较高的右边往左跳。



镜子模式

这关会有乌贼炮弹不断袭来，使用滚跳加速前进会有一定的危险。海面上的木板起伏较大，在没有漂浮功能的前提下起跳需谨慎。后半路段中上下起伏的章鱼触须很容易让人受伤，攀爬路段中触须也会突然出现，一定要控制好前进的速度。



上图中为游戏中的初始画面，玩家需要从左侧的木板开始前进。

下图中为游戏中的初始画面，玩家需要从左侧的木板开始前进。

10

BLOWHOLE BOUND (需解锁)

第一是人們對科學發展和技術進步的關注。在學說和技術的演進中，科學和技術二者是相輔相成、不可分割的。科學的進步推動了技術的進步，而技術的進步又促進了科學的進步。在科學和技術的演進中，科學和技術二者是相輔相成、不可分割的。科學的進步推動了技術的進步，而技術的進步又促進了科學的進步。在科學和技術的演進中，科學和技術二者是相輔相成、不可分割的。科學的進步推動了技術的進步，而技術的進步又促進了科學的進步。

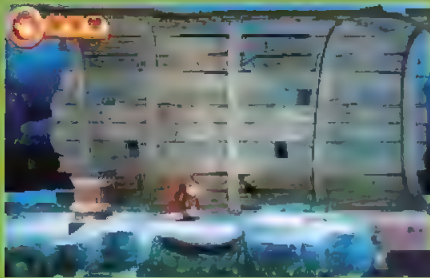
集要正統圖



TIDAL TERROR

这一系列数据都显示中国目前经济的良好发展势头。这些数字都表明中国经济的强劲，中国经济的快速增长，使得中国在世界经济中的地位日益重要。中国是一个发展中国家，中国的发展对世界经济的发展有着重要的影响。中国的发展对世界经济的发展有着重要的影响。中国的发展对世界经济的发展有着重要的影响。

拼图碎片收集



初始位置的宝箱。



木板区域锤击木桩。

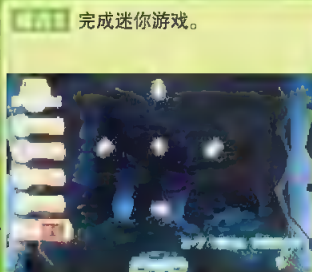


字母收集

前进途中可见，出现后要第一时间踩螃蟹大跳收集，否则螃蟹会被海浪冲走。



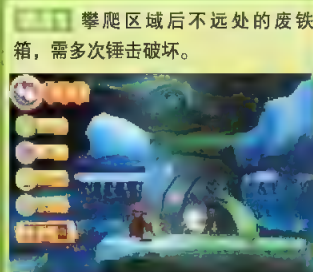
完成迷你游戏。



保存点之后攀爬区域的宝箱。



攀爬区域后不远处的废铁箱，需多次锤击破坏。



第一个攀爬区的下方。



保存点之后的攀爬区域，需利用滚跳技巧获得。



2-K

TUMBLIN' TEMPLE

镜子模式

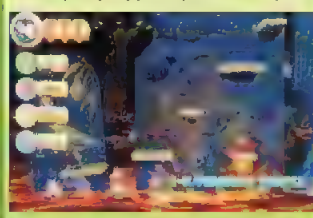
难度颇高的关卡，不但平台会下沉，途中的敌人数量还不少，由于镜子模式少一血上限，这让躲避起敌人来压力很大，在没有漂浮功能的前提下，不少地方需要等平台快沉到底时再起跳，通过踩踏敌人高跳的方式到达其他平台。

的敌人会造成很严重的阻碍，因此使得收集拼图碎片变得比较困难，实在不好收集的地方可以用命来换。这一关一开始就有DK木桶，同伴的漂浮功能一定要用好。



拼图碎片收集

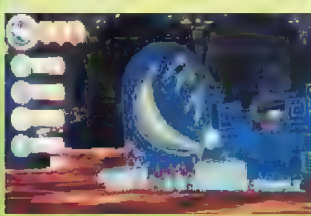
不断下沉的石壁高处，顺着不断出现的平台一直往上跳即可。



第二个木板区域的高处，注意收集时别被海浪冲到。



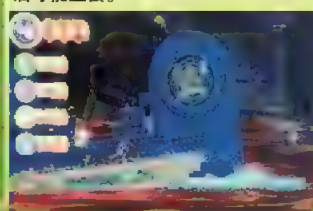
两个平台中央有刺地形的地方，砸碎瓦罐。



碎片2之后的有刺地形的石壁处，在最右边平台的下方，需要用滚跳收集后马上跳起踏上平台，收集难度较高，实在不行就用一条命来换吧。



第一个可攀爬地形上方砸碎瓦罐，需要等该石壁下沉到一定程度后才能上去。



第二个可攀爬地形左侧平台砸碎瓦罐，这个石壁下沉速度较快，要抓紧时间收集后立刻往上跳。

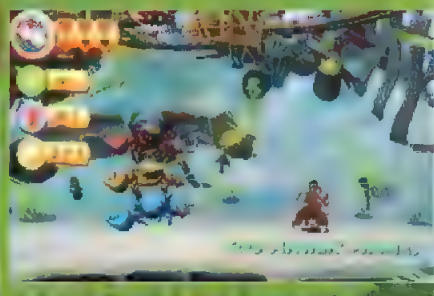
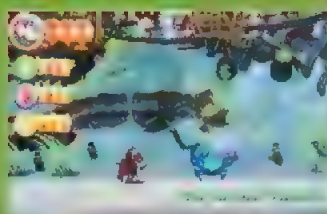


2-B

PINCHIN' PIRATES

这一关的敌人数量非常多，一开始敌人数量就很多，从地面跳上平台，消灭敌人，然后利用敌人的尸体作为垫脚石，继续前进。这一关的难度在于敌人数量多，而且敌人会利用各种方式攻击，玩家需要不断躲避敌人的攻击，同时还要注意收集拼图碎片。这一关的敌人数量非常多，一开始敌人数量就很多，从地面跳上平台，消灭敌人，然后利用敌人的尸体作为垫脚石，继续前进。这一关的难度在于敌人数量多，而且敌人会利用各种方式攻击，玩家需要不断躲避敌人的攻击，同时还要注意收集拼图碎片。

只倒地的螃蟹完成一轮攻击。两轮攻击后可结束战斗。



3-1

WONKY WATERWAY

镜子模式

本关带火的敌人和会砸落的石柱需要注意，前者尽量在安全地方将火吹熄后迅速干掉，后者要么一口气快速通过、要么就花点时间引诱石柱落下后再慢慢前进。后期会倾倒的平台处有来回移动的刺轮，小心别被其碰到。

拼图碎片收集

1-1 初始位置往左走，利用滚跳来到左侧的平台。



1-2 吹熄两个倒下的柱子中间的蜡烛后空中出现机关，将藤蔓拉下后出现碎片。



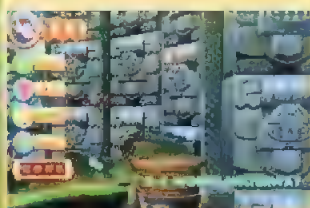
“DK”字样的机关锤下后出现新道路，一路走到底在最右侧的空中有个机关。



此要抓紧时间往前走。第二个保存点之后有什么难点，终点碎片收集别错过了。

字母收集

1-3 有“DK”字样的机关处，利用小怪当踏板跳到高处。



1-4 第一个保存点的左上方，利用攀爬获得。



1-5 完成迷你游戏。



1-6 保存点往后，砸碎倒下来的第二根石柱。



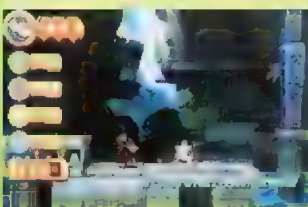
1-7 途中可见，不过落地地很快会倒塌，快速收集后离开。



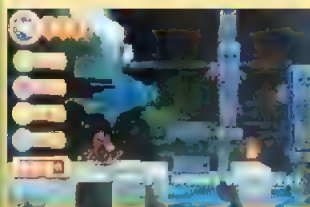
1-8 碎片4之后不远处，不拉动藤蔓之前才能拿到。



1-9 第二个保存点后，砸碎瓦罐。



1-10 碎片6不远处，需要砸碎倒下的石柱。



3-2

BUTTON BASH

机关谜题多如牛毛，关卡中遇到时不要慌张，冷静思考。本关谜题多如牛毛，关卡中遇到时不要慌张，冷静思考。本关谜题多如牛毛，关卡中遇到时不要慌张，冷静思考。

本作谜题多如牛毛，关卡中遇到时不要慌张，冷静思考。本关谜题多如牛毛，关卡中遇到时不要慌张，冷静思考。本关谜题多如牛毛，关卡中遇到时不要慌张，冷静思考。

▶ 木桶移动到下方时发射进入迷你游戏。



1-1 关底利用滚跳来到最右边的平台，拉动藤蔓。



▲ 保存点的攀爬处往左走，砸碎花色出现前往迷你游戏的木桶。

镜子模式

有蜂鸟的房间是一个难点，由于没有同伴的协助，只能用踩踏和普通翻滚攻击蜂鸟，普通翻滚的距离较近，在面对有多个敌人的情况时一定要算好翻滚的距离。最后的伸缩隔板处在没有漂浮功能的情况下比较难跳，好在场景不会出现敌人阻挠，可以无限尝试。

利用攀爬来到左侧。

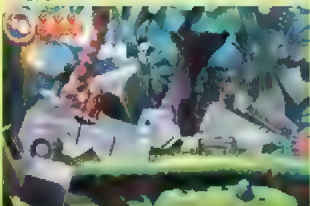


保存点后一直往右走，沿着草坪攀爬到下方。

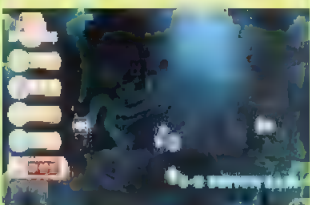


拼图碎片收集

开场左侧砸碎木棍，砸碎后立刻往右走，否则会被压下来的石块弄伤。



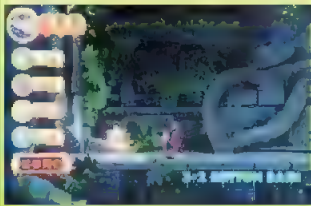
完成第一个迷你游戏。



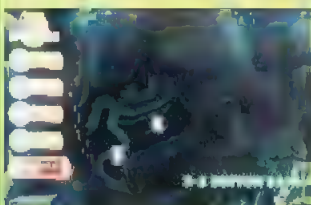
伸缩隔板处左上隐藏区域。



进入遗迹内部后砸碎左边的花苞。



完成第二个迷你游戏。

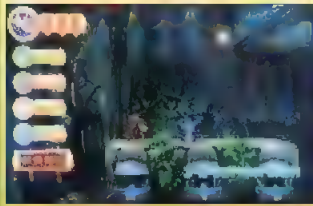


伸缩隔板的高处。



字母收集

途中可见，需踩踏敌人大跳获得。



从迷你游戏出来后就能看到，需要踩高跷鸟大跳后才能拿到。



比较复杂的水桶阵处，需要撞击机关之后才能拿到。



3-3

MAST BLAST

镜子模式

丛林路段没什么难点，沙滩路段上引诱炮弹攻击箱子时要及时躲开炮弹的攻击，船舱里的路段由于是倾斜的，在移动时和平地的手感略有不同，需尽快熟悉，否则躲避沿斜坡滚落的炮弹时容易失误。



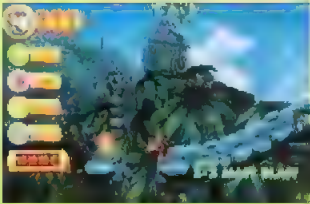
▲箱子下方就是迷你游戏入口。

到达沙滩场景后往右走，砸碎大箱子。



拼图碎片收集

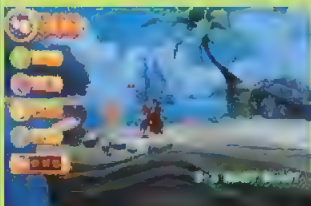
切换场景后往左走，吹左边平台的蒲公英。



完成迷你游戏。

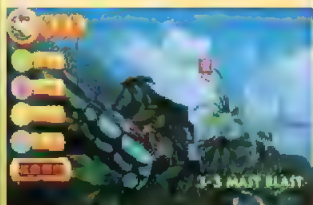


到达沙滩场景后往左走，踩敌人大跳到箱子顶上，砸碎所有箱子。



字母收集

切换平台后往右走的断崖处。



沙滩场景沿途获得。



第一艘船的保存点处砸坏红色的地面后往左走。



第二艘船的最右边。



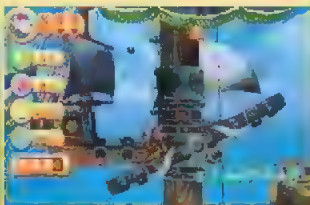
第二艘船的最左边。



右上桅杆带骷髅头的箱子，需吸引炮弹进行破坏。



跷跷板桅杆处。



3-4

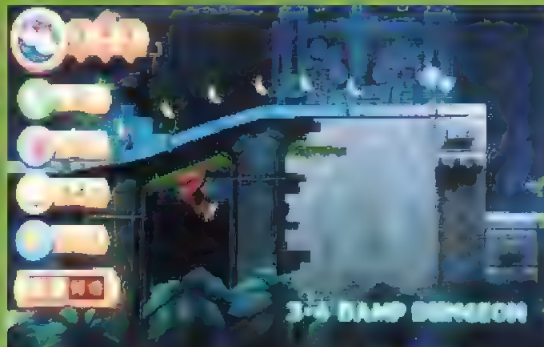
DAMP DUNGEON (需解锁)

镜子模式

前期的水车平台需要注意中央带火图腾的喷火攻击，后期的攀爬地段会遇到一只踩高跷的鸟，这里要往回走避开它之后再前进

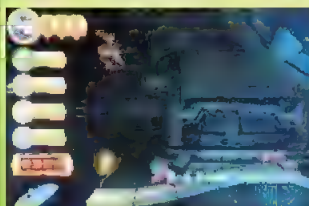
这一关的主题是水车，一定要仔细。这一关的主题是水车，一定要仔细。这一关的主题是水车，一定要仔细。

官婆廟車
往右走
可进入迷



拼图碎片收集

开场过后第一个大水车上方的拳击袋，要用木桶砸碎。



砸此处碎裂的平台进入隐藏区域。



宝箱收集

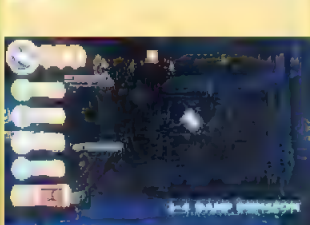
水底有金色鲨鱼的场景，破碎的平台会很快倒塌，获得后要立刻跳起攀爬草坪。



碎片4右边小水车上旋转的平台之间。



行进途中可见。



砸碎两个小水车之间倒下来的石柱。



小水车右下吹散蒲公英。



完成第一个迷你游戏。



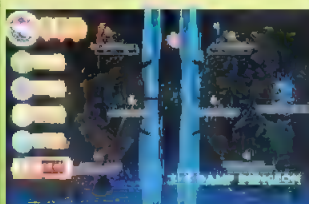
第二个迷你游戏入口上方。



保存点往右走的该位置吹动风车直到出现特殊音效，然后在破损的石柱倒塌前滚跳到左边的平台上，收集后砸碎左边的瓦罐可出现木桶继续流程。



保存点后大水车之间的拳击袋，要用木桶砸碎。



完成第二个迷你游戏。

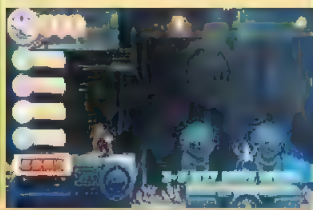


3-5

ITTY BITTY BITERS

字母K 收集

字母K 遗迹内部高处藤蔓的左边，需要借助敌人的特殊动作弹跳到高处获得。



字母K 行进途中的平台下方，要用滚跳技巧来收集。



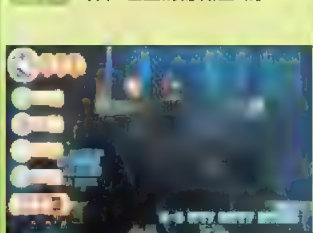
字母K 行进途中可见。



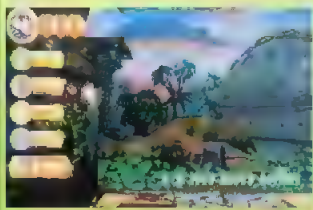
字母K 碎片5往右走不远处，需要借助敌人大跳后取得。



字母K 碎片5左上的隐藏区域。



字母K 离开遗迹后敲左边的地面出现红色蘑菇，利用蘑菇弹跳到高处吹蒲公英。

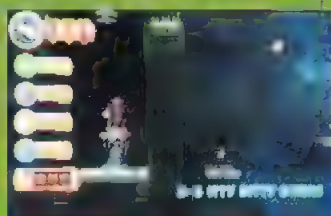


镜子模式

这一关的各种小毛球是最大的难点，数量多不说而且还会突然从地板下钻出来，熟悉每种毛球的动作是无伤的关键



游戏的木桶



进入迷你游戏

笼子的位置可以借力跳到很高的地方。

路程中没太多难点，不过出现的敌人数量较多，清理起来比较麻烦，最后

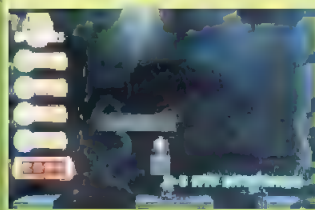
从时间上看是有点难度的，不过对于玩过的人来说，本作难度并不高，难度主要体现在关卡设计上，玩家需要利用各种道具和敌人来通关。

“DK”字样的锣，敲打三次后过关的木

桶出现。

拼图碎片收集

完成第一个迷你游戏。



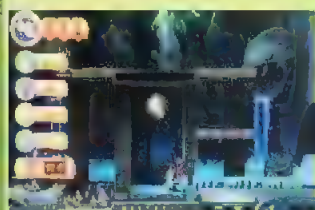
如图隐藏区域。



完成第二个迷你游戏。



保存点左边的隐藏区域。



在如图处利用笼子搭脚吹灭两侧的蜡烛后再利用敌人的特殊动作跳到高处获得。

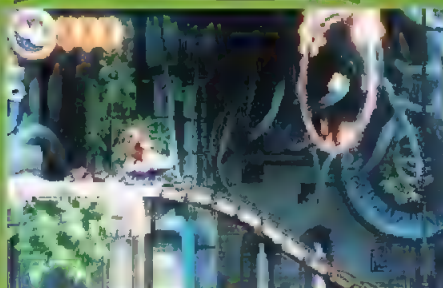


3-6

TEMPLE TOPPLE

镜子模式


由于前期就能骑乘犀牛，因此本关几乎没有难度，后期路段只要注意喷火球的图腾即可



▲跳过火圈可以获得不错的奖励。

▶破坏此处的石板后往右走进入迷你游戏。





字母歌

3-K

SHIFTY SMASHERS

鏡子模式

比较简单的一关，理由在于关卡里几乎没有敌人阻挠，而机关的行动轨迹是固定的，只要背好关就能轻松通过。



这个神庙关考验的是玩家的瞬间反应能力。玩家需要按照两种轨迹不停移动，玩家需要算准时机前进并找到安全的空隙来躲避机关的压砸。由于没有时间限制，玩家可以反复练习，直到通关为止。

拼图碎片收集



3-B

RUINED ROOST

这个BOSS一共需要攻击六次，它会在空中扔炸弹以及使用俯冲撞击两种方式攻击玩家。第一种是丢出一枚一枚的炸弹，每枚炸弹有固定的爆炸范围，玩家可以躲开；第二种是丢出大量的炸弹，玩家需要躲避大量的炸弹；第三种是大导弹，爆炸后会将玩家的箱子炸毁，玩家需要躲到箱子的空隙中躲过，也可以站在较高的箱子上。



4-1

RICKETY RAILS

字母收集

行进途中可见，需跳起躲避敌人的同时进行收集。



第一个保存点后被水晶砸断的平台右边。



字母N 行进途中可见，平台会坍塌，收集时尽量不要停顿。



最后一段路跳进木桶里。

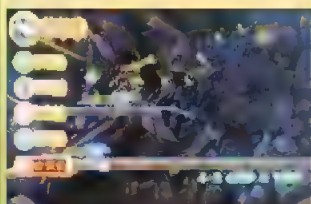


字母收集

加命气球之后的路段，需跳进木桶里获得。



攀爬处之后的路段，需走上上面一条路。



镜子模式

矿车路段没什么需要注意的地方，不过矿车路段途中会穿插一些通常路段，转换路段时往往会有敌人阻挠，要看准时机消灭掉或躲开。

这一关一开始在右边的起爆装置上挂地后引爆炸弹炸开远处的洞口，进入后前进一段距离后乘坐矿车。这

关的难度在于矿车行驶速度非常快，而且矿车本身就是一个炸弹，一旦碰到敌人就会爆炸，因此玩家在收集字母和碎片时有一定难度。



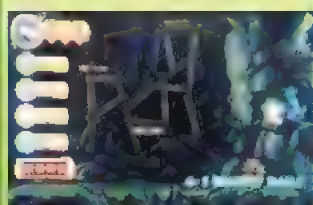
进入迷你游戏的木桶藏在悬崖下方。

拼图碎片收集

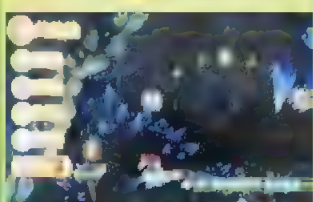
利用木桶来到远处的场景，往左跳进树洞后出现。



进入洞窟后一直往右走进入隐藏区域。



这块碎片要在矿车下坠时起跳才能拿到，否则会直接跳进木桶里。



完成第一个迷你游戏。



完成第二个迷你游戏。



4-2

GRIP & TRIP

镜子模式

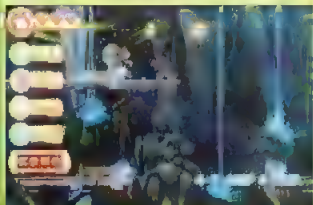
和正常流程难度一样的矿车关，背好关就能过。

和前一关一样的矿车，由于大金刚与矿车分离的缘故，因此在跳起后

大金刚会一直跟着你，玩家需要控制好大金刚的跳跃高度，避免碰到敌人。这一关的难度在于矿车行驶速度非常快，而且矿车本身就是一个炸弹，一旦碰到敌人就会爆炸，因此玩家在收集字母和碎片时有一定难度。

拼图碎片收集

开场后不远处的分支路选择上面一条路，在吃到最后一个金币的瞬间就要起跳，否则会错过下方的矿车。

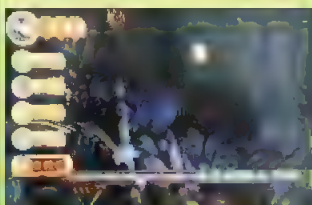


迷你游戏：不随关卡，能进入下方木桶进入。

完成迷你游戏。




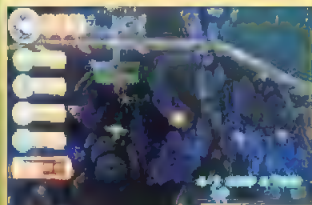
迷你游戏之后的路段，需要踩踏敌人大跳获得。



破坏保存点左边的植物。

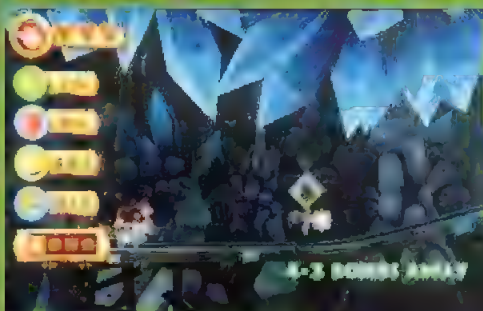


 保存点之后的路段，需要算好提前量松手。



4-3

BOMBS AWAY



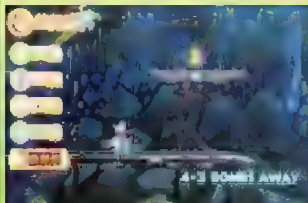
士多利(Shaw)和史密斯(Smith)在1961年发表的一篇文章中,曾指出:“当人们以这种或那种形式来使用工具时,他们通常都遵循着一定的模式”(图1-1-1)。图1-1-1为方向键操作与鼠标操作,图1-1-2为鼠标操作(鼠标提示),需要按、方向键将大金钢将头埋进矿车里进行躲避。另外需要注音的是不少地方矿车离头面的品矿较近,起

西華大學

一触即亡的矿车关，打起来和正常流程没区别，惟一的难点也与正常流程一样——把握获取字母O时的起跳时机。

拼图碎片收集

碎片1 第一次埋头后的轨道上，通过踩踏敌人大跳来到上方的轨道。



▲ 焦點人物：王人海

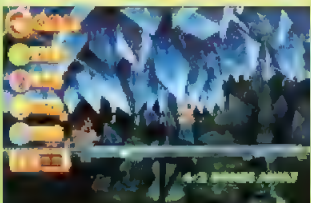
字母O后不远处的断轨上，由于断轨与上方的轨道平行，因此要采用小跳，否则会跳到上方的轨道去。



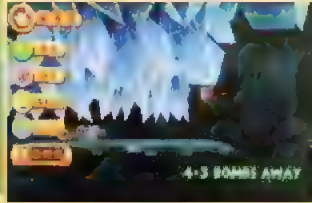
第一波扔炸弹结束后看到需要低头的标志时不跳跃进入下方轨道才能获得。



保存点后不远处，收集到之后要立即埋头。




2.2.10 位置较低的晶矿后，并且起跳时大金刚不能处于埋头状态，起跳时机极难把握。



完成迷你游戏。



 保存点后有一连串敌人的地方，在踩踏第三个敌人时大跳。



注意 圆环状铁轨处，注意起跳时机。



字母收集

4-4

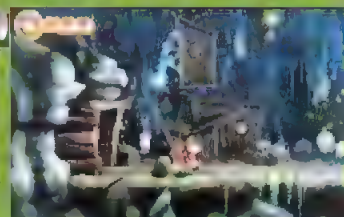
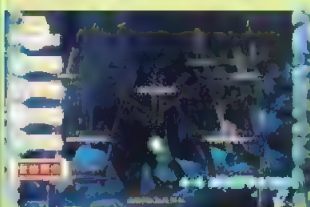
MOLE PATROL (需解锁)

镜子模式

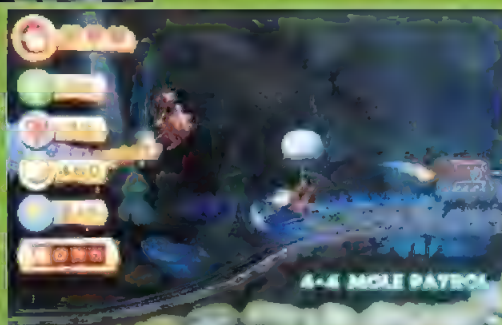
火箭筒关,跟正常流程关卡没啥区别。

拼图碎片收集

完成迷你游戏。

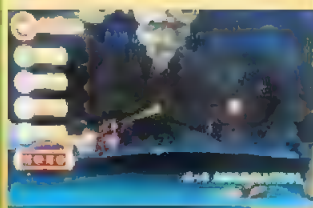


的收集,所以还是
吧。途中遇到的巨
人,保持屏幕中央就没有危险。

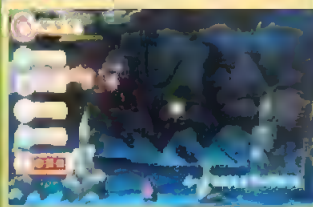


鼹鼠可以撞击其背上的气球将它解决。

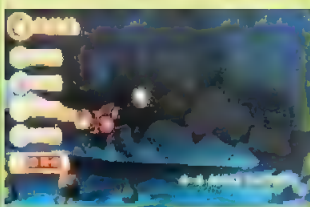
开后不远处,上下起伏的香蕉中间。



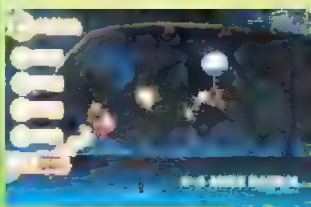
第一批气球鼹鼠后方不远处,在石柱的凹槽中。



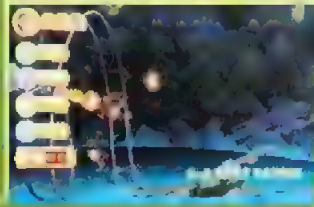
将包含字母K那一批上下起伏的香蕉一个不漏地拿到后出现。



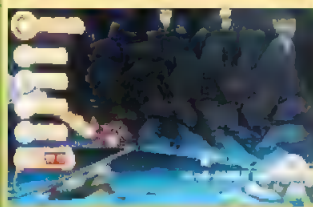
保存点后上下起伏的香蕉一个不漏地拿到后出现。



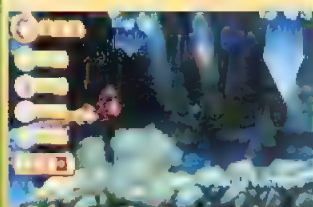
火车做出翻滚动作并放出气球鼹鼠时,将这批鼹鼠全部解决掉后出现。



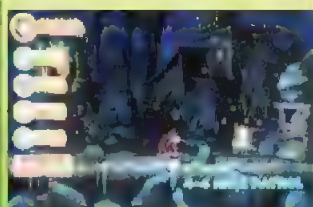
碎片4的右下方。



最后一段路跳进木桶里。

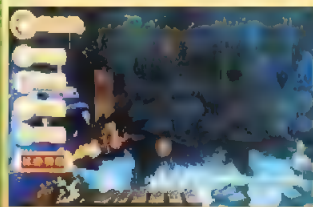


终点处破坏右边的植物。



字母收集

第一波横向飞行的蝙蝠之后,在靠近底部的位置。



4-5

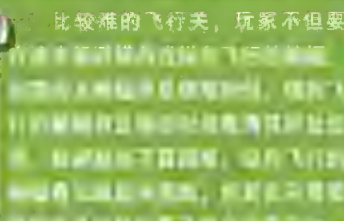
CROWDED CAVERN

镜子模式

一触即亡的火箭筒关,没啥好说的,只有背关和练飞行技术。

拼图碎片收集

开场后会塌陷的桥,在桥塌前返回左边的平台。

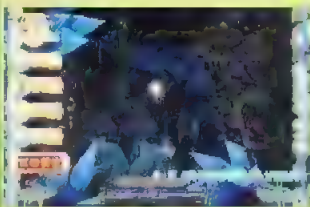


■大蝙蝠在背后放音波攻击,十分难躲。



最后的大蝙蝠会在玩家身后使用音波攻击。这段时间内玩家只能靠躲避来应对,就只有靠娴熟的操作来应对了。收集要分作多次进行收集。

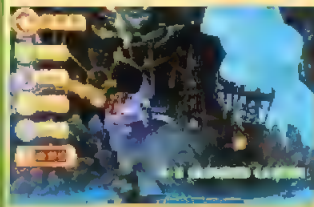
完成迷你游戏。



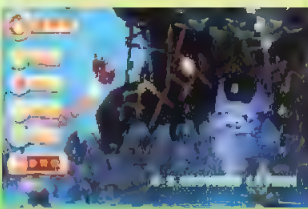
字母N 头顶冒出来的大蝙蝠身后,要急速上升才能拿到。



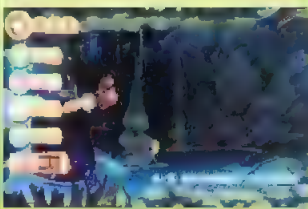
碎片3右下方。



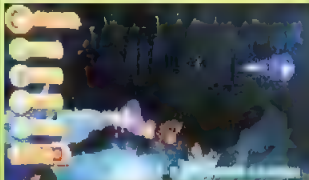
大蝙蝠啃咬攻击后有许多香蕉的场景顶部。



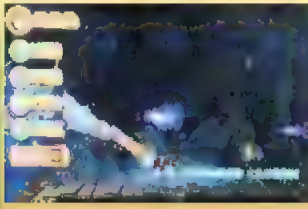
地底冒出来的大蝙蝠身后，要急速下降才能拿到。



第二个保存点后场景的下方，要在躲避大蝙蝠声波攻击的同时进行收集。



碎片5之后的场景下方，要在躲避大蝙蝠声波攻击的同时进行收集。



4-K

JAGGED JEWELS

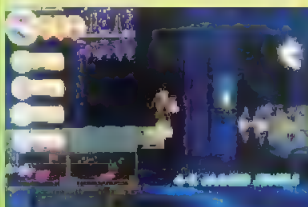
镜子模式

非常难的一关，原因就在于沿途全是尖刺陷阱，对于不能使用同伴以及血量上限减少的镜子模式来说几乎要求全程不能失误，背关以及熟悉各种尖刺机关的发动时间是首要条件，沿途千万不能冲，打的时候要保持冷静的心态



这一关难度相对前几关的针刺地形，大部分平台都会每隔一段时间出现针刺地形来攻击玩家，同伴的漂浮能力一定要好好利用。

破坏移动平台上的瓦罐。



三个会升起的巨型尖刺中央，利用漂浮能力不准拿到。

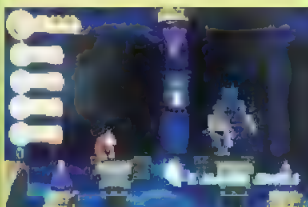


拼图碎片收集

在平台上破坏瓦罐后要立刻往左跳，避开下方即将出现的尖刺后再去收集。



尖刺上升后使用滚跳获得。



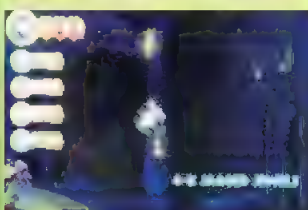
4-B

THE MOLE TRAIN



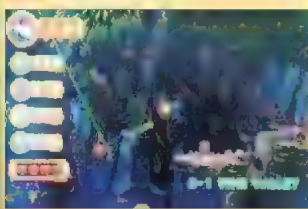
这一关的难度相对前几关的针刺地形，大部分平台都会每隔一段时间出现针刺地形来攻击玩家，同伴的漂浮能力一定要好好利用。这一关的难度相对前几关的针刺地形，大部分平台都会每隔一段时间出现针刺地形来攻击玩家，同伴的漂浮能力一定要好好利用。

终点前的木桶上方，需要在终点处往左用滚跳来拿到。



字母收集

行进途中可见。



5-1

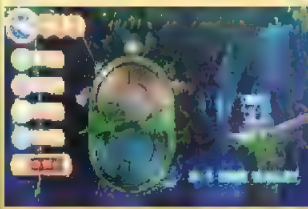
VINE VALLEY

镜子模式

这一关的难点在于换藤蔓的时机的把握，在没有漂浮功能的情况下几乎要求不能失误，再加上路上有不少敌人以及食人花的阻挠，比正常流程关卡难点高出不少



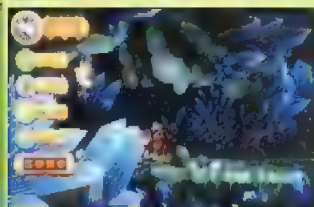
第二个保存点左边的木桩上方。



藏的藤蔓，往上爬进入迷你游戏。

拼图碎片收集

开场往左走的隐藏区域。



完成第一个迷你游戏。



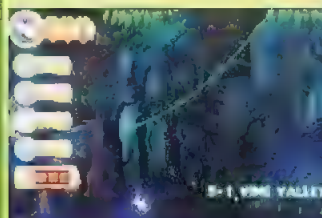
破坏右边的小花苞。



字母N 碎片6往后不远处。



跳到被下方树叶挡住的木桶里。



完成第二个迷你游戏。



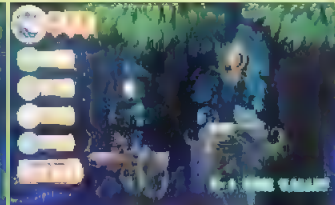
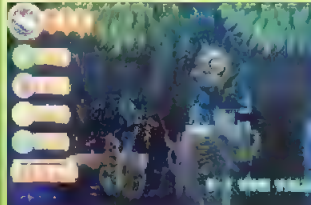
字母G 有食人花的藤蔓处，注意不要在藤蔓上待太长的时间。



第二个保存点后左右晃动的藤蔓下方的香蕉全部吃完后出现。



终点处吹起左侧平台的三朵花并收集完上面的香蕉后出现。



字母收集

抓住草坪的中央位置，在巨斧状树桩摆动时即可获得。



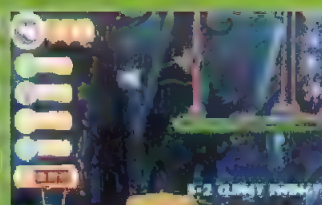
5-2

CLINGY SWINGY

键子模式

很容易受伤的关卡，发射子弹的花苞和迎面撞来的蝙蝠都让人防不胜防，建议遇到敌人、特别是成群飞来的小蝙蝠时立即找到安全的平台躲过危机后再前进

这一关以类似跷跷板的吊桥为特色，并配备了一些敌人。子弹和蝙蝠的威胁，不仅来自前方，也来自后方。遇到这种敌人后建议躲过第一波子弹再前进。本关总体来讲比较低，遇到这种敌人后建议躲过第一波子弹再前进。本关总体来讲比较低，遇到这种敌人后建议躲过第一波子弹再前进。

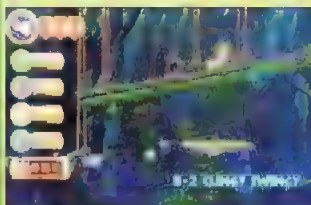


字母O 第二个保存点前的短木桩下方的平台上。



拼图碎片收集

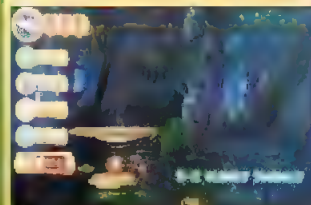
有草坪的吊桥上方破坏植物，需要从右边的平台滚跳才能到达。



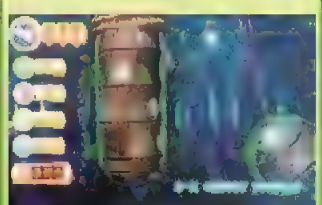
完成迷你游戏。



字母N 第二个保存点后巨大木桩的下方。



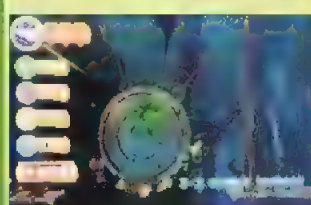
破坏长条形木桩上的花苞。



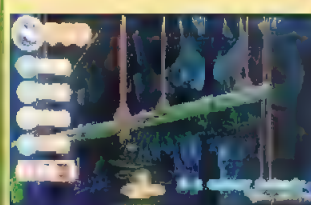
第二个保存点后巨大木桩的上方。



行进途中可见。



行进途中可见。

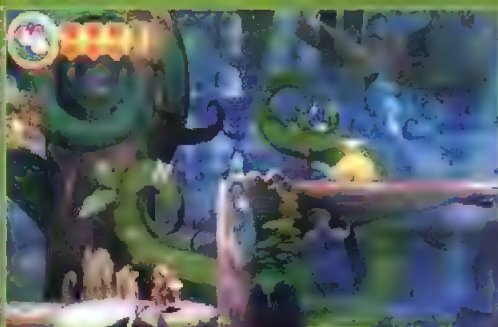


5-3

FLUTTER FLYAWAY

镜子模式

以不同速度来回移动的平台对玩家的跳跃精度原本要求就很高，在不能使用漂浮功能的镜子模式里这个要求就更加苛刻了，一定要算好平台的移动轨迹和起跳时间。好在途中保存点不少，变相降低了难度



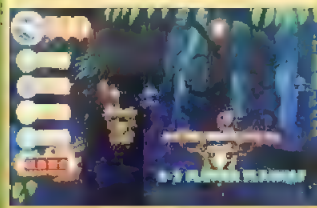
拼图碎片收集

以“8”字轨迹移动的平台的左上方。

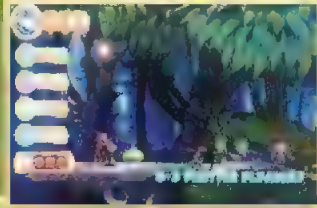


字母收集

上下移动的平台，需要利用踩踏敌人大跳获得。



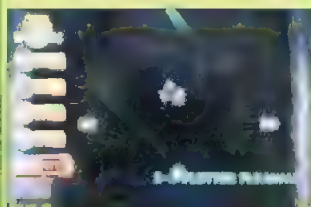
保存点后不远处，通过在左边的木桩上滚跳或在字母下方踩踏敌人大跳的方式都可以获得。



通过蘑菇高跳抓住草坪来到上方。



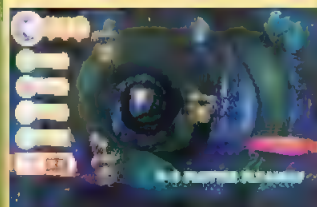
完成迷你游戏。



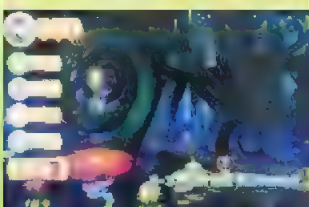
三个移动平台的中央。



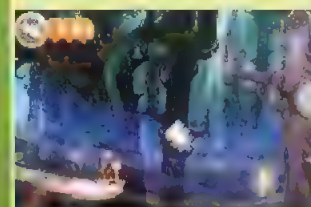
三个移动平台的中央。



收集完此处所有旋转的香蕉后出现。



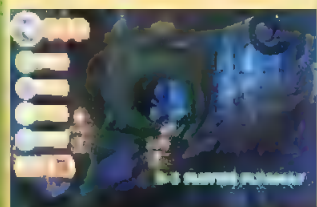
碎片5后方不远处，需要利用滚跳越过第一个木桶后起跳才能收集到。



最后一段路“8”字轨迹移动的平台上方，需要踩蜘蛛大跳来获得。



最后一段路以“∞”轨迹移动的平台上方。



5-4

TIPPIN' TOTEMS

镜子模式

迎面飞来的蝙蝠群依旧是一大威胁，为保证安全就不要硬着头皮猛冲。一半左右路程的位置有段上下都有向五个方向发射子弹的花苞群，每次子弹发射后都有一段较长的休息时间，一定要等子弹发射并躲过危险后再前进



距离，连续...会眩晕，此时再次踩踏...掉。如果不...一段时间

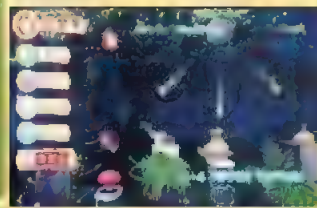
← 撞击这里进入迷你游戏。

字母收集

行进途中可见。



字母O 行进途中可见，撞击字母下方平台会出现小蘑菇，利用其弹性大跳即可获得。





站在大图腾上往左跳就能拿到。



拼图碎片收集

字母K下方的隐藏区域。



碎片1之后往前移动的图腾处，收集完这段路上所有香蕉后出现。



完成第一个迷你游戏。



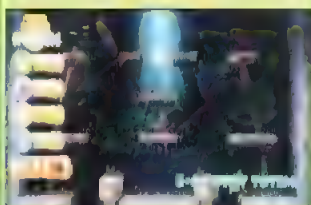
从上下移动的图腾上使用滚跳获得。



破坏草坪上的花苞。



完成第二个迷你游戏。



字母G左边的隐藏区域。



在最后的河马阵收集所有的香蕉后出现。



5-5

LONGSHOT LAUNCH

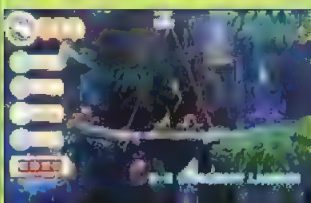
镜子模式

大部分路程都是木桶，难度和正常流程区别不大，只需要注意非木桶路程中朝大金剛方向袭来的小图腾和红色蜘蛛。

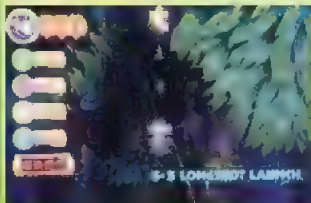
点击此处进入迷你游戏。

拼图碎片收集

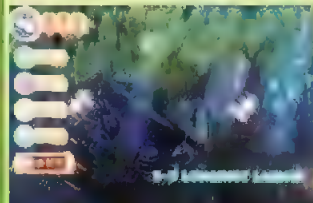
开场往左边的悬崖跳，与金币垂直的地方有木桶，木桶炮发射的途中可得。



拿到碎片1后往左走，途中踩怪高跳进入木桶发射到隐藏区域。



隐藏在树丛里，当木桶移动到最上方位置发射即可获得。



字母收集

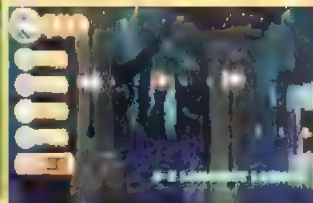
碎片2之后的移动木桶处。



碎片5往后不远处，移动の木桶速度较快，虽然发射后木桶会破裂，但返回下方的平台时木桶会重新出现，可多次尝试。



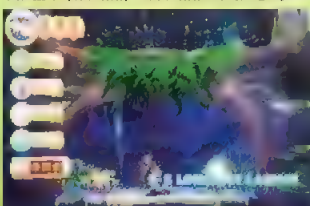
保存点后不远处，这里的木桶只能往一个方向发射，因此只有一次机会获得。



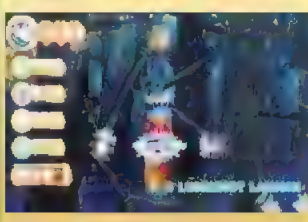
此处往悬崖跳，借助花瓣的反弹进入隐藏区域。



碎片4下方区域破坏右边的花苞，锤子碎片4区域中央位置即可到达这里，拿到拼图后锤子中央位置可出现小蘑菇，利用小蘑菇即可离开这里。



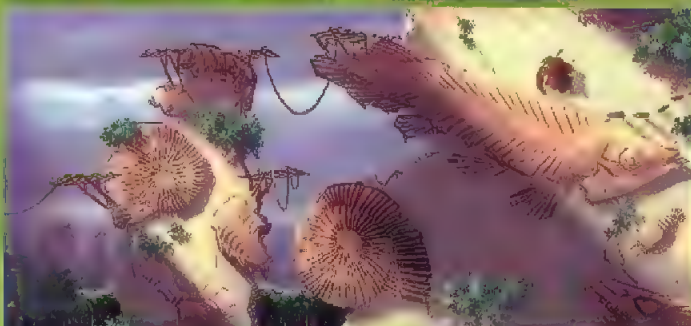
第二个保存点之后的路段，当木桶的方向为斜上方时发射。



完成迷你游戏。



破坏终点处右边的花苞。



5-6

SPRINGY SPORES (需解锁)

镜子模式

难度较高的一关，利用蹦床前进的路段里会有尖刺和带火图腾的干扰，跳跃时很容易失误损血。过尖刺地形时要借助前进的惯性高跳通过，而带火图腾则需要等其移动到最低点时高跳通过。

拼图碎片收集

在这个位置落地进入隐藏区域。



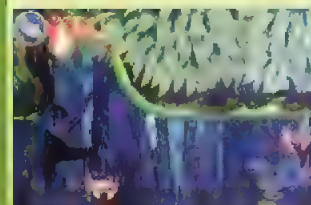
完成迷你游戏。



碎片2 往右倾斜的大蘑菇上方，需要从右边的吊桥滚跳过来获得。



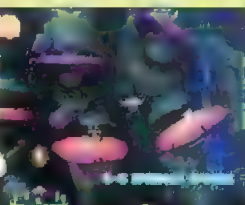
可攀爬的草坪上方的隐藏区域。



蘑菇阵左侧。

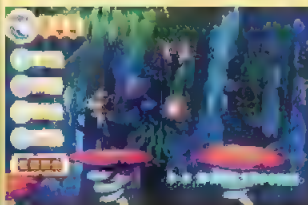


蘑菇阵下方。

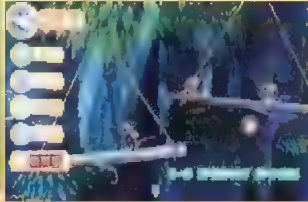


学习心得

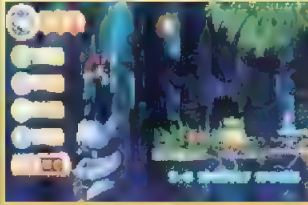
两个蘑菇中间，注意有带火的图腾干扰，要把握好起跳时间。



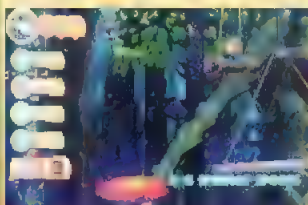
字母O 碎片2之后不远处的吊桥下方，通过滚跳来获得，记得先把上方吊桥的敌人解决掉后再来收集。



河马阵的上方，使用大跳即可获得。



蘑菇阵左侧平台，利用滚跳或从蘑菇阵高处降落都可以获得。



5-7

WIGGLEVINE WONDERS

镜子模式

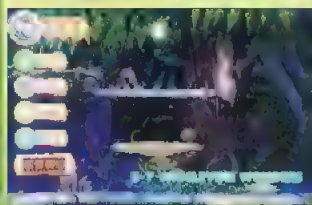
在移动的藤蔓上躲避刺轮是项技术活，特别是后两段路程里刺轮会在靠近后才出现，需要背关记住刺轮出现的位置才能比较顺利地过关。



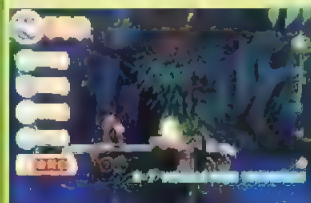
▲从阶梯平台往上走开后隐藏区域，利用藤蔓进

拼图碎片收集

开场右侧的平台往上跳进入隐藏区域，收集碎片后到左侧有裂缝的木板处捶地即可脱离该区域。



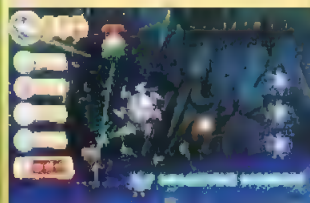
碎片2 破坏此处花苞。



移动藤蔓的途中出现。



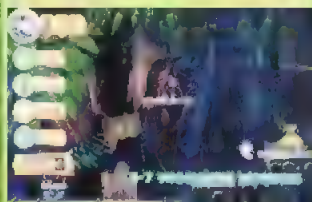
在移动藤蔓上躲避沿途的刺轮路段出现。



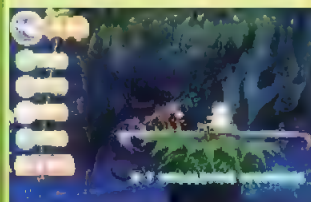
完成迷你游戏。



从平台往上跳跃开启隐藏区域，用水桶砸上方的拳击袋后出现。



破坏平台中央的花苞。



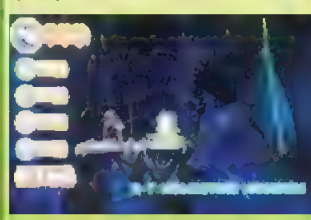
保存点前的移动藤蔓途中出现。



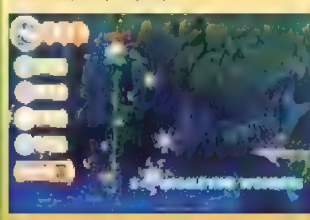
砸此处木板后进入木桶，发射到上方的隐藏区域。



破坏最后路段前平台上的花苞。



在第二个移动藤蔓上躲避沿途的刺轮路段出现。



5-8

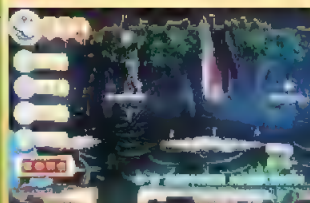
MUNCHER MARATHON

镜子模式

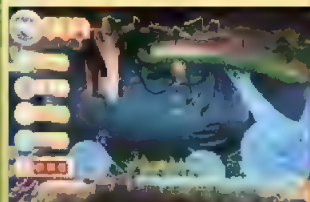
非常难的一关，要求全程不能做停留猛冲，同时还要面对途中的蜘蛛、青蛙等敌人的威胁，对玩家的背关能力和操作精度要求都很高。需要注意的是，用蛛丝倒吊着的蜘蛛是不能直接用翻滚进行攻击的。



行进途中高处平台的上方。

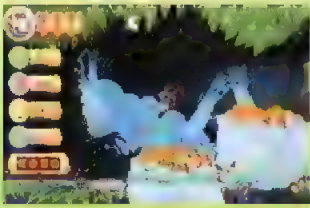


拍打字母下方的地面会出现小蘑菇。

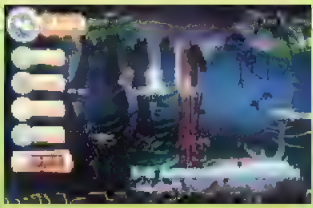


拼图碎片收集

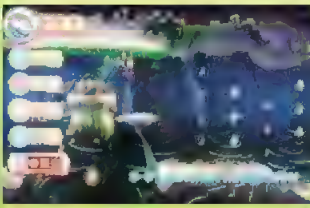
碎片1 被蛛丝裹着的卵这里利用高跳加漂浮功能获得。



碎片2 破坏被第二个隔板挡住的地方上方的花苞。



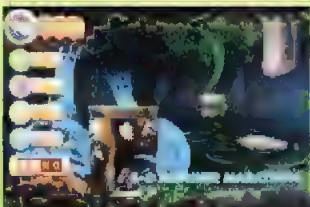
碎片3 第二个隔板后的悬崖处，需利用滚跳获得。



碎片4 途中上下升降的平台上方。



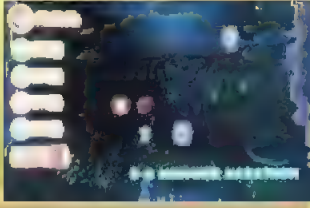
碎片5 此处的隐藏区域里，动作一定要快，否则会被后面的蜘蛛群追上。



碎片6 第三个隔板处下方的隐藏区域。

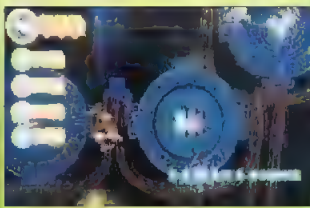


碎片7 保存点后的木桶路段途中，收集后要立刻往右进入木桶，否则就掉入蜘蛛群里了。



拼图碎片收集

碎片8 开场三连怪后方木桶的右侧悬崖下。



5-K

BLAST & BOUNCE

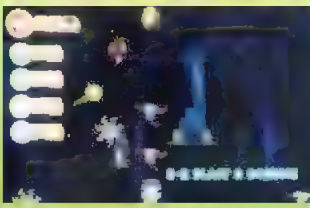
镜子模式

难到让人想砸机器的一关。虽然木桶路段和正常流程没什么区别，但穿插在其中的蹦床路段里有很多刺轮做干扰，对跳跃的精度极高，想要做到无伤通过需要花不少时间来练习。

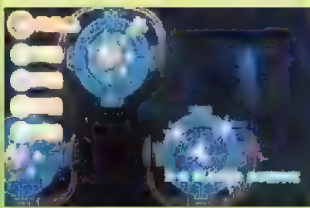
拼图碎片收集攻略来寻找。



碎片3 这里需要踩怪高跳才能拿到，机会只有一次。



碎片4 在这个木桶朝向右斜上时发射。

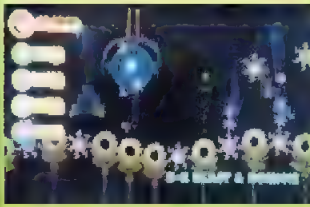


5-B

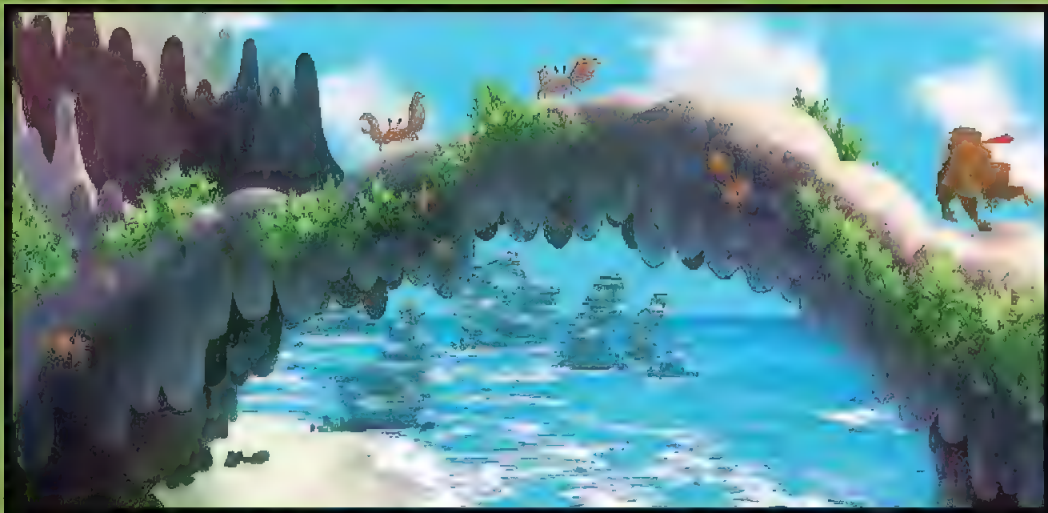
MANGORUBY RUN

这一关的关卡设计非常巧妙，玩家需要利用各种道具，通过精准的操作才能通关。关卡中充满了各种陷阱和敌人，玩家需要时刻保持警惕，灵活应对。关卡的难点在于需要玩家具备极高的操作技巧和反应速度，才能顺利通关。

碎片1 轮胎蹦床处，碎片周围有两个旋转速度很快的刺轮。



碎片2 在这个木桶移动到最高处时发射。



6-1

STICKY SITUATION

镜子模式

本关的不安定要素是各种化石龙。恐龙头骨的行动轨迹与小毛球类似，在其落地后跳跃踩踏会比较安全；脖子会伸长的龙必须靠近引诱其伸脖子，待其脖子缩短后再攻击，强行突破很容易被它的脖子挡住去路，有木桶的话可以将其快速解决掉。



高度会降低。
不断跳跃保持位置。
面摔地三次就
所在位置进入迷你游戏。

字母收集

字母K 被沥青冲下的阶梯平台右上。

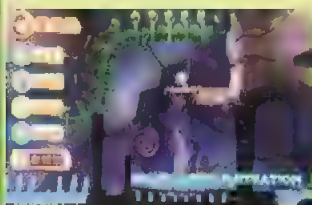


字母O 桥的下方，要从下面的沥青路走过去。



拼图碎片收集

利用草坪攀爬到高处的隐藏区域。



拍打地面震碎石块。



该场景的右下方，被黑雾挡住了不容易看清。



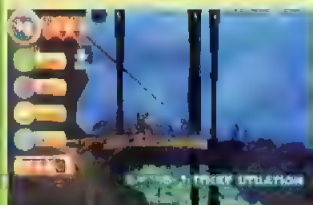
字母N 行进途中可见。



吹第一个保存点右边的蒲公英。



字母N正上方的平台，需要从右边的平台滚跳才能到达。



完成迷你游戏。



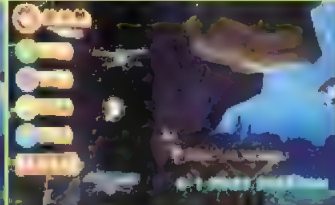
字母G 行进途中被沥青冲下的阶梯上，沉到沥青里了只要等一段时间就会再次从上方被沥青冲下来。



字母G 往后不远处被沥青冲下的阶梯上。



破坏碎片7 往后不远处被沥青冲下的阶梯上的植物。



终点处左上平台，碎片的位置刚好被大金刚的血条给挡住了。

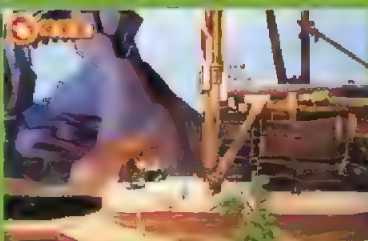


6-2

PREHISTORIC PATH

镜子模式

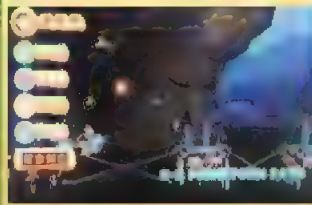
没什么好说的矿车关，能过正常流程就能过镜子模式。



该平台是矿车轨道，矿车的进入会导致平台下沉，矿车离开后平台会逐渐回升，只要跃起，平台就会逐渐回复高度。

字母收集

字母K 矿车路段前期可见。



拼图碎片收集

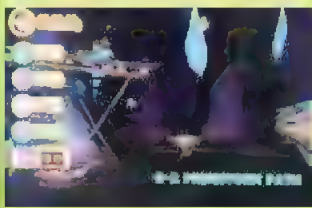
完成迷你游戏。



字母O后一个路段有刺的木箱上方的隐藏区域。



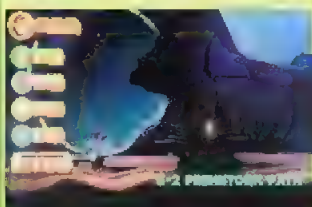
字母N之后的路段走上方的铁轨就能看到。



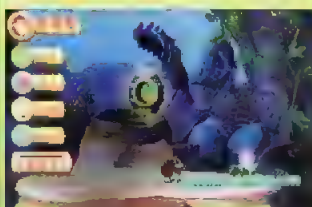
字母K之后的会下沉的路段，看到上层路段后先不跳跃，在下层路段的尽头处跳跃即可收集。



蛋壳路段顺路收集。



破坏终点处右边的植物。



保存点后的路段，需要踩怪跳到上方收集。



行进途中可见，注意平台会断裂。

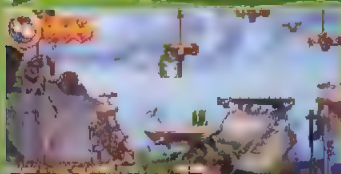


6-3

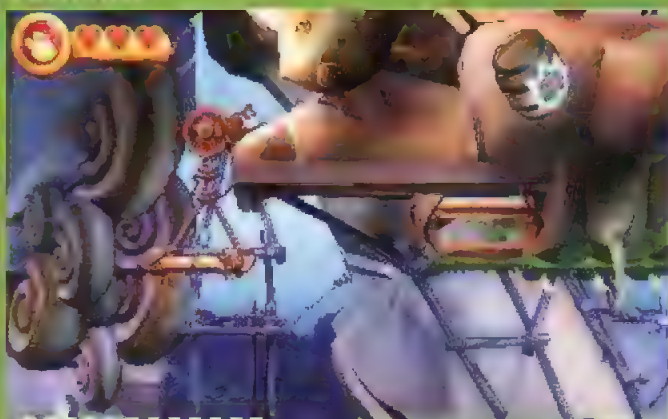
WEIGHTY WAY

镜子模式

打起来很累的一关，由于没有漂浮功能外加血少，因此在每个升降平台上都要逗留较长时间来消灭敌人，这就直接导致了每次都要重新跳到平台一侧来抬高另一侧平台的高度后才能继续前进，费时费力不说一个不小心还会掉落悬崖，因此在攻略本关时要有足够的耐心。



破坏植物会出现通往远处场景的木桶。



此处往右走进入迷你游戏。

拼图碎片收集

破坏开始处左侧的植物。

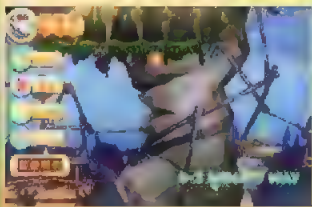


碎片在最右侧，在平台处使用滚跳进行收集。



字母收集

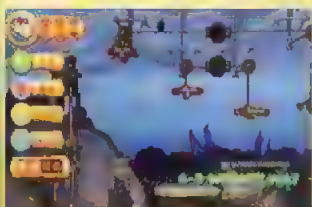
行进途中可见，攀爬草坪获得。



第一个保存点右侧，利用蹦床高跳即可获得。



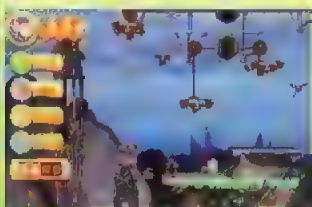
第二个保存点下方的远处场景左上方。



完成迷你游戏。



第二个保存点下方的远处场景，破坏底层平台的植物。



在平台利用滚跳进入右边的木桶。



将滑动平台拉下去一段距离后返回平台，然后迅速跳到平台上方。



BOULDER ROLLER


难度非常高的一关，不但要注意石球的出现，途中的长脖子龙也是巨大的威胁，后半段还要在极短的时间内进入坑道躲避石球以及在几乎只能容纳大金剛一个半身位的石球缝隙中移动，对操作精度要求极高

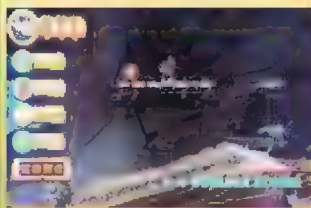
样的机关后才能正式开启。之后的路段会不断出现机关，在机关出现前都会冒出灰尘作为提示，在前进时一定要注意躲避，不要冲得太快。




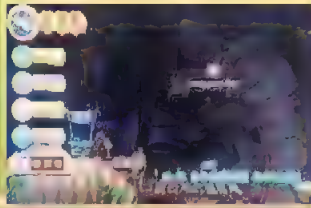
▲这里每5个球之间会有一个稍微宽一点的空



 行进途中可见，高处平台需要用踩怪高跳才能到达。



 第一个保存点后的高平台，需要等会伸长脖子的石化龙将脖子伸长后踩怪高跳才能到达平台处。



完成迷你游戏。



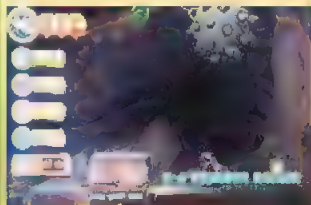
字母K往后不远处，破坏会伸长脖子的石化龙所在位置的植物。



第一个保存点之前的下坡处吹这里的花。



行进途中可见。



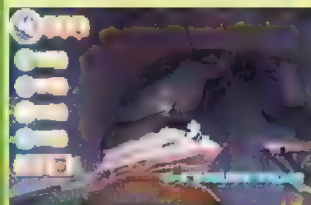
后方会滚出巨石的通道上吹这里的花。



来到下层后第一个滚出巨石的通道左上方。



第一个需要在坑里躲避巨石
的路段，破坏尽头处的植物。



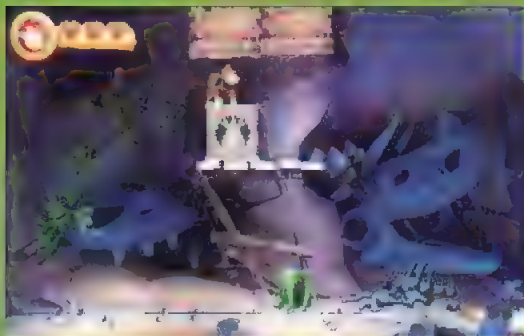
2.4.6 第一个需要在坑里躲避巨石路段后方，需踩怪高跳。



PRECARIOUS PLATEAU (需解锁)

比较简单的犀牛关，后半路
段的平台踩上去后会坍塌，前进
时要注意把握节奏

之后一路狂奔可以操作且慢，只要你在岸上碰到最大的敌人或敌人就行。途中部分平台踩上后会很快会坍塌需要注意，最后一段路需要收集完所有道具并和牛头人战斗并胜利，才能到达终点（在牛头人上90度转弯并离开犀牛），让动作较灵活的大金刚来进行。



砸碎这里的两块石头。



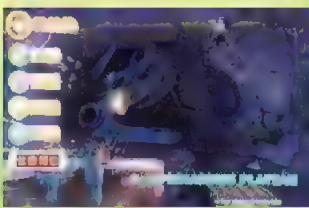
集 收 母 字

 行进途中可见。

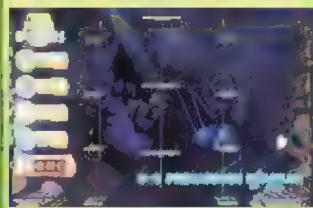


拼图碎片收集

1-1 吹初始处右边平台的花。



1-2 完成迷你游戏。



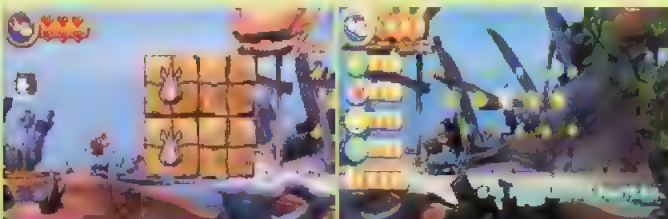
1-3 发射到远处平台的木桶所在地吹左边的花。



字母O 远处场景行进途中顺便收集。



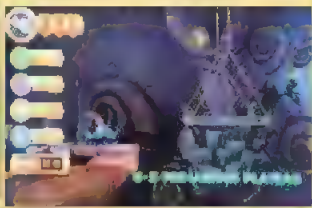
1-4 撞碎有犀牛标记的石块。



1-5 最后一段路收集完所有旋转的香蕉后出现。



1-6 场景拉近后不远处，需要注意的是平台会坍塌，收集字母后往左跳，然后再用滚跳到达下个平台继续前进。



6-6

CRUMBLE CANYON

新手模式

这一关大部分平台都会坍塌，前进时一定要做过多停留。跷跷板平台是不会坍塌的，在这里可稍作调整后再做打算。

玩家跑，大段的下坡路跑起来也很有速度感，特别是有同伴的情况下，连



拼图碎片收集

1-1 吹初始位置左侧的花。



1-2 使用木桶切换场景后破坏左侧的植物。



1-3 字母O往后会坍塌的平台路段途中，所在位置被木板挡住了不少视线，要仔细观察。



1-4 完成迷你游戏。



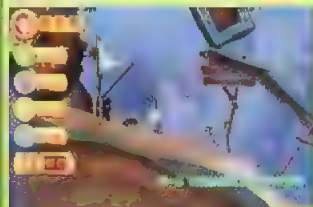
1-5 保存点前方的矮平台处。



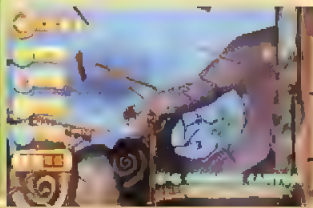
1-6 巨石追击的第一段长下坡路段，隐藏在恐龙头骨里。



1-7 碎片5往后不远处，吹隔板后面的花。



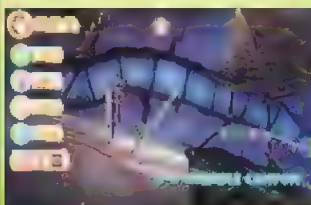
字母N 巨石追击的第一段长下坡路段结束处的右上方，需要用滚跳才能达到这个高度。



1-8 巨石追击路段结束处。



巨石追击的第一段长下坡路段隔板上木板挡住的隐藏区域。



碎片7往后不远处，两个隔板之间。



终点处下方的沥青地里。



6-7

TIPPY SHIPPY

影子模式

本关的敌人全是沙滩场景中出現过的，比较难的地方是远处旧船上的乌贼炮，炮弹数量多且杂，其中还夹带有带电乌贼，等待一段时间摸清规律后再前进。

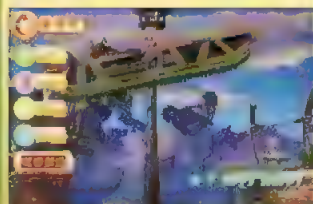


从大炮台往右边的悬崖跳入迷你游戏。



字母收集

第一个保存点左上方，需要在左边的平台利用滚跳才能到达。



第一段远处场景后半段顺路可收集。



拼图碎片收集

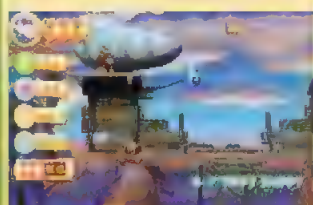
完成第一个迷你游戏。



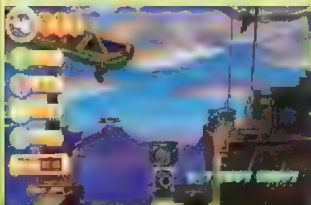
第一段远处场景的废船下方隐藏区域里，在图1位置捶地破坏木板后才能进入。



第二个保存点之后的路段，在高空平台利用滚跳获得。



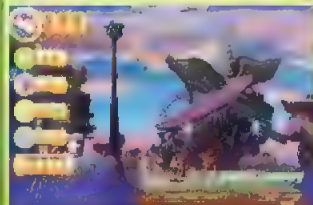
乌贼炮上方的跳跳板平台，需要通过踩乌贼到达高处攀爬草坪将右侧跳跳板拉下来，然后迅速从右边的平台滚跳到跳跳板平台获得。



完成第二个迷你游戏。



拿到字母G后立即往左走，碎片在尽头处。



第二段远处场景完成后进入木桶返回近处时自动获得。



6-8

CLIFFTOP CLIMB



本关的难度在于前期关卡不顺利的话，不过本关的难度并不高，只要玩家能够顺利地完成前期关卡，那么本关的难度就会大大降低。本关的难度在于前期关卡不顺利的话，不过本关的难度并不高，只要玩家能够顺利地完成前期关卡，那么本关的难度就会大大降低。

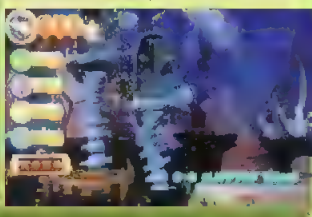
失误。

字母收集

蹦床路段途中可见。




敲初始位置有“DK”字样的铜锣可以敲出三副恐龙头骨，在最高处的头骨里有碎片。



完成第一个迷你游戏。



 第一个保存点后的路段中可顺道收集。



蹦床路段顶层的左侧破坏平台上的植物。



完成第二个迷你游戏。

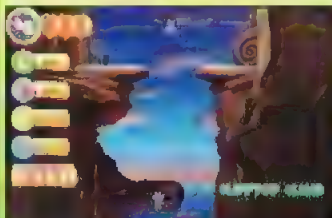


 巨大帶刺石塊的下方，要用小跳來收集。

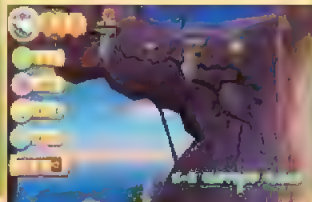


难度较高的关卡，大部分平台会坍塌，其中还有不少蹦床机关，一旦起跳失误就有掉落悬崖的危险，在没有漂浮功能的情况下要求几乎不能失误，在熟悉关卡的前提下对操作的要求也很高。

在这个木桶移动到偏左位置发射，破坏左侧平台的植物后出现碎片。



Tip 5 第二个保存点后的路段可见，木桶发射后就会破损，机会只有一次。

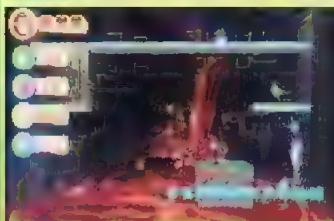


PERILOUS PASSAGE

对操作精度要求极高的关卡，难点在于后半段躲避带电蜜蜂，要合理利用沿途出现的平台

这是一个向上游游移的物种，一方面因食物资源向上游移动，而另一方面则因不利的水文环境而向上游移动。这种游移的物种在河流上游的栖息地，因此生长不出来，似乎被河流加了一层无形的屏障，使得物种无法通过这一屏障，而下游的物种则更容易在下游生长。这种游移的物种因此，物种在下游的栖息地生长出来，生长数量增加。

此处左上的隐藏区域。



中央的隐藏区域。



行进初期可见，在右侧的石柱平台上。



蹦床路段左侧的隐藏区域。



THUGLY'S HIGHRISE



这个BOSS是第一大关那个家伙的强化版，依旧需要对其造成9次伤害才能将其打倒。这家伙一开始就会第一大关BOSS的几乎所有招式，冲撞后背部的铠甲会掀起一段时间，可在跳跃后

其踩踏（撞墙后上方会掉落两块石头，要注意躲避）。第一次发怒后追加火焰喷射，这招只要趴着就能躲过；第二

蹦床路段右侧的隐藏区域。



7-1

FOGGY FUMES

镜子模式

本关中，带电的打桩机是个难点，这种敌人会使用高跳和矮跳，需要在其高跳的时候翻滚通过。另外，本关有烟雾干扰视线，不少地方明明有路，但被烟雾挡住会形成没有路的错觉，对关卡熟悉的话可以降低不少难度。

这一关的难度在于雾气的干扰，不少地方明明有路，但被烟雾挡住会形成没有路的错觉，对关卡熟悉的话可以降低不少难度。



拼图碎片收集

初始地不远处风扇，通过踩平台让风扇转动并收集完冒出来的全部香蕉后碎片才会出现。



字母G收集

碎片1后不远处吊钩的上方，需要从右边风扇上的平台往左跳。



第一个远处场景下方平台，有浓烟遮挡视线。



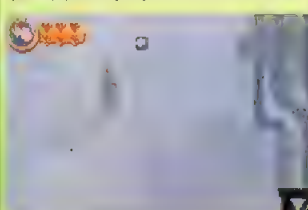
带电敌人的上方。



保存点处往左走，第三个喷黑烟的烟囱上。



第二个远处场景木桶处平台往左吹起后出现。



行进途中可见。



字母G左上的隐藏区域。



字母G往右，路段尽头对着喇叭吹气后出现。



坏掉的风扇的平台上。



第二个保存点后地上有齿轮的路段途中。



7-2

SLAMMIN' STEEL

镜子模式

传送带路段是本关的难点，需要在控制自身走位的同时消灭敌人以及躲避电球，难度较高，建议多练习在空中调整位置的技巧。

这一关的难度在于传送带的移动，需要在控制自身走位的同时消灭敌人以及躲避电球，难度较高，建议多练习在空中调整位置的技巧。



字母G收集

两个汽锤之间的位置。

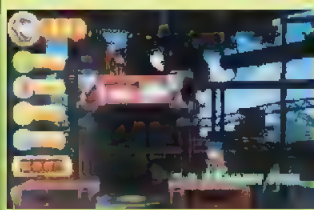


有电球的传送带上，要利用踩怪高跳获得。



拼图碎片收集

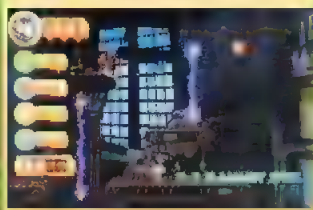
100% 往上砸的汽锤上方的平台。



100% 保存点之后站在往上砸的汽锤上，汽锤启动后进入上方的隐藏区域。



100% 位于两个大型汽锤之间，要在高处平台滚跳才能拿到。



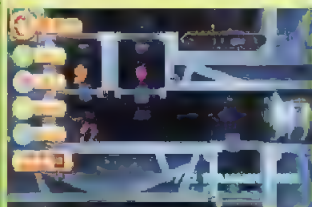
100% 字母O右边的平台上吹扇叶。



100% 完成迷你游戏。



100% 长条型汽锤路段最左侧。



100% 长条型汽锤路段途中可见。



7-3

HANDY HAZARDS (需解锁)



键子模式

玩起来比看起来简单的关卡，只要熟悉各种机械手的运动方式就没啥难度了

拼图碎片收集

100% 初始位置头顶的平台，需要从如图所示最右侧的倾斜平台往左走才能拿到。



100% 收集

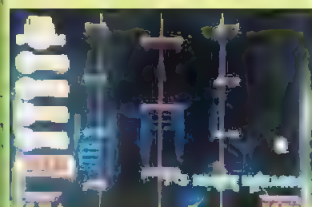
100% 拳头阵下方，等拳头被砸下去之后跳下去收集后迅速离开。



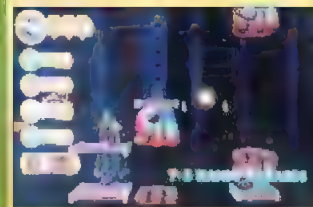
100% 在斜坡上方用滚跳获得。



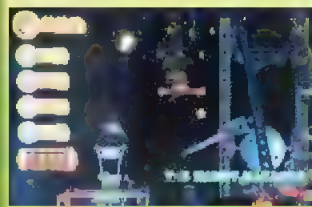
100% 完成迷你游戏。



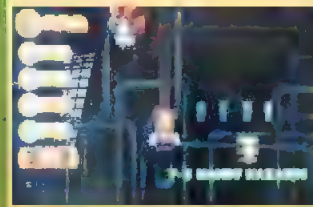
100% 两个拳头的中间。



100% 第一个保存点上方位置，需从右侧平台前往。



100% 最后一段木桶路途中可见。



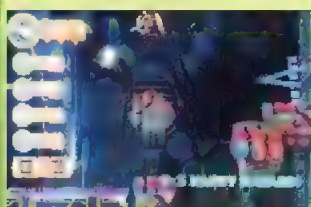
碎片3 初始地不远处的风扇，通过踩平台让风扇转动并收集完冒出来的全部香蕉后碎片才会出现。



1111 字母N右上位置。



1112 要从右边的机械手上往左滚跳获得。



1113 4个接箱子的机械手处收集完上方的所有金币后出现。



7-4

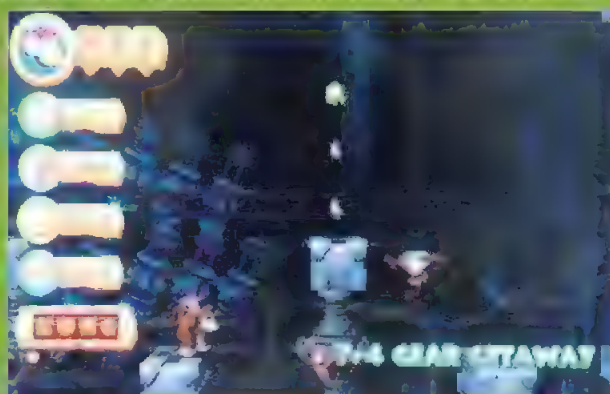
GEAR GETAWAY

影子模式

火箭筒关，没啥好说的，必须有过硬的技术才能过关

拼图碎片收集

用木桶砸碎开场左上的墙进入取得。

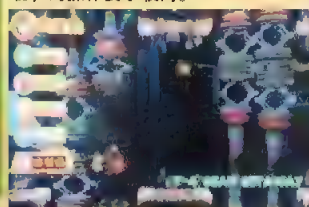


字母收集

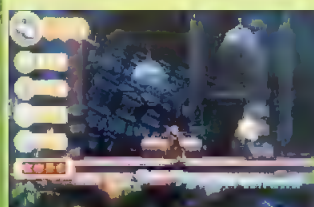
1114 第一个保存点上方。



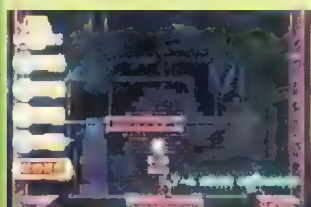
1115 这个地方需要从下方急速上升才能拿到，且不能撞到上方的障碍物，对操作要求较高。



1116 触碰开场处比较高的吊灯。



1117 完成迷你游戏。



1118 乘坐火箭桶后收集完第一串香蕉和金币后出现。



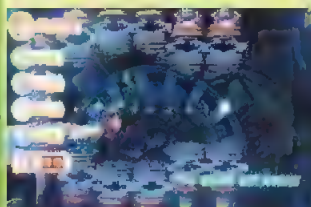
1119 第二个保存点后两个齿轮之间。



1120 第一个保存点后不远处齿轮的闭合处。



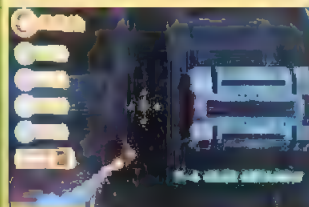
1121 长串闭合机关处，在一长串香蕉的末尾。



1122 第二个保存点后收集完上下起伏的长串香蕉后出现。



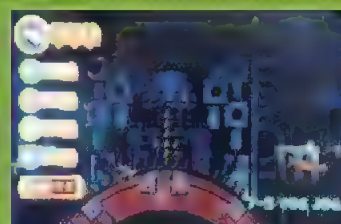
1123 最后的大型齿轮途中。



7-5

COG JOG

这一关以解谜为主，玩家需要利用各种机关和道具来解开谜题。这一关的难度相对较高，玩家需要仔细观察环境，利用各种机关和道具来解开谜题。这一关的难度相对较高，玩家需要仔细观察环境，利用各种机关和道具来解开谜题。



这一关的难度相对较高，玩家需要仔细观察环境，利用各种机关和道具来解开谜题。这一关的难度相对较高，玩家需要仔细观察环境，利用各种机关和道具来解开谜题。

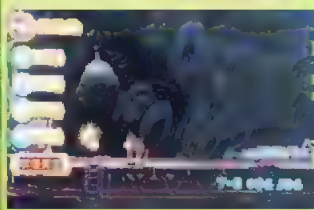
►跳到最左边的管道可进入迷你游戏。

镜子模式

不断变换角度的钢筋平台是本关最大的难点，倾斜度过高时大金剛会从钢筋上滑落，建议全程保持跳跃状态来调整自身的站位。

拼图碎片收集

触碰开场左侧的吊灯。



会倾斜的钢筋平台上吹扇叶。



字母收集

进入下方的木桶，等字母旋转到木桶的正面时发射。



从此处往下跳进入木桶，自动发射后获得。



第一个保存点后做圆周运动的平台上方触碰吊灯，这里在触碰吊灯后碎片会掉落，很有可能不会掉落在平台上，因此要在其掉落途中将其回收。



保存点左上位置，需要在倾斜的钢筋平台的高点滚跳获得。



完成迷你游戏。



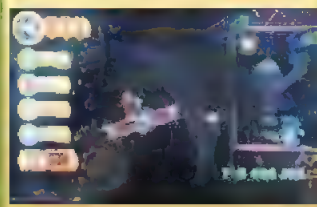
“王”字型平台顶端。



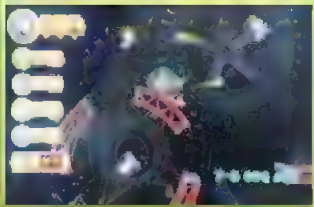
用木桶砸碎两个几乎会垂直的钢筋平台中央的拳击袋。



当平台移动到高处时跳跃获得。



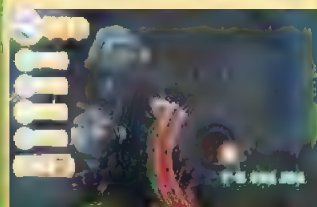
这个碎片需要从右边做圆周运动的平台上向左滚跳到达钢筋的上方才能拿到。



等长草坪的钢筋转到高处就能看见。



长草的钢筋内部，收集后要立刻跳出来，否则很容易掉下悬崖。

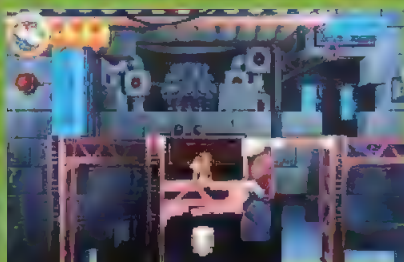


7-6

SWITCHEROO

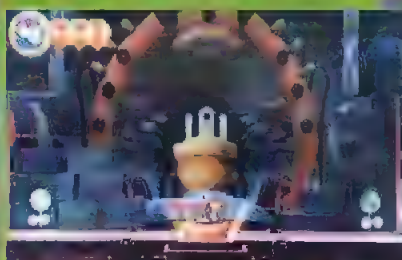
镜子模式

难度不算高的一关，不过在沒有漂浮功能的情况下，触碰开关后的准确站位就变得尤为重要，否则很容易跌落悬崖。



主脑有办法从一个开关，通过控制其他开关来控制其他开关，所以什么开关都有开关。不过也有例外情况，有些开关的开关是固定的，比如中间那个开关，它只能通过其他开关来控制，而不能通过其他开关来控制。

机器人是无法通过正常手段消灭的，不过可以通过墙壁凸出时的攻击以点灯来消灭。



从这里滚跳到右边的平台进入迷你游戏。

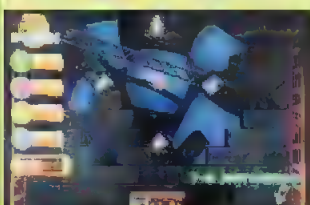


拼图碎片收集

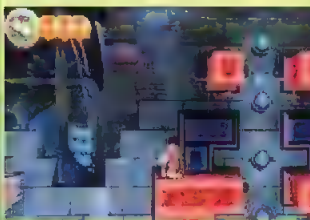
完成第一个迷你游戏。



完成第二个迷你游戏。



从该平台处往左跳。



这里要先在上图位置利用滚跳，在不触碰到按钮的情况下来到右边的平台，然后再继续往上爬到最高处。



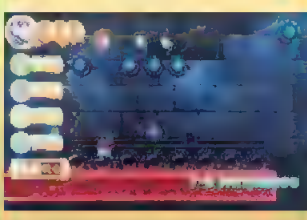
第二个保存点上方，需要从右边的平台往回走。



行进途中可见。



注意在收集字母时不要碰到按钮了。

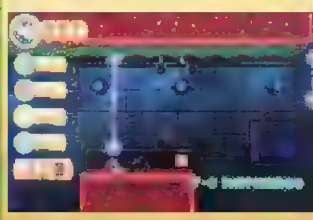


字母收集

在如图位置起跳碰到按钮，然后抓住藤蔓荡过去的时候再次碰到按钮就能让下方的蓝色平台再次出现收集字母。



第二个保存点后不远处，这里只需要趴下躲过电球即可。



7-7

MUSIC MADNESS

锤子模式

跟着节奏走即可，最后强力弹跳的鼓面处对空中移动的控制要求较高，稍不注意会掉到鼓面中央被锤子砸死



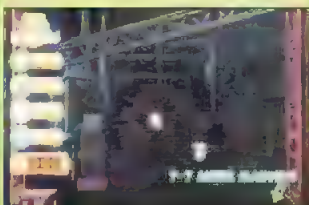
从保存点处踏上机械轮的上方后继续往左走就能看到进入迷你游戏的木桶。

拼图碎片收集

开场拉下左边的藤蔓机关后铁门打开。



完成迷你游戏。



等平台升到高处时跳跃。



字母收集

字母K 悬崖下有木桶，在右边的铁锤下来的时候发射木桶就能来到上方的平台拿到字母了。



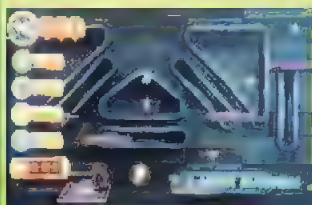
有大量移动平台的右侧。



喷水 and 喷火罐子的中央位置，等喷火完毕后利用滚跳收集。



有大量移动平台的下方。



破坏一大串槌子中央平台上的煤气罐。



拍打如图位置进入下方隐藏区域。



7-R

LIFT-OFF LAUNCH

这是北地胡的一个大部落，整个部落只有两三千人，可以战，也可以耕，游牧与耕种相结合，很富庶，很文明，所以北地胡部落，在胡人中可以名列前茅，为胡族领袖人物所领导，是胡族最强大的一支，在历史上有很重要的地位。



7-K

TREACHEROUS TRACK

这也是一个强制卷轴式的神庙关，齿轮型的落脚点会

在不用收集拼图的情况下，本关的难度大大降低，主要还是考验玩家对关卡的熟悉程度，必须记住每个机关的位置以及触碰的时机

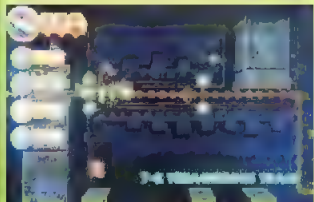
能长时间站立。要算好落脚的时间以及触碰机关的时机。去时四肢肌肉要绷紧，落地时作前落手后落脚法，落地过程轻松不少。

拼图碎片收集

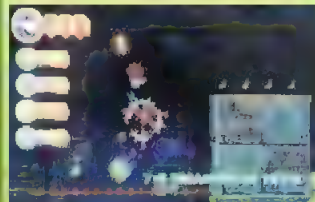
001 搭路后及时踏上齿轮平台就能拿到。



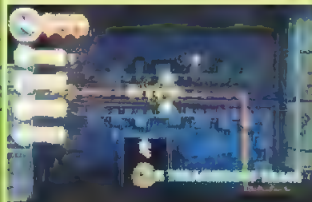
这里跳到左下收集了碎片后
要以较快的速度往右走才能赶上齿轮
平台。



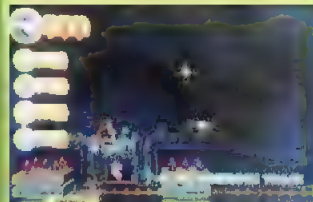
这个碎片需要踩怪高跳获得，拿到后还要立即下落触碰机关搭路，难度很高，实在不行就损失一条命来收集吧。



建议 建议将上面的两只小怪干掉后再收集下方的碎片，否则在通过轮胎高跳追齿轮时很可能会碰到小怪伤血。



提示 掌握好时间点落在会坍塌的平台上，正好可以在收集到碎片后掉落在齿轮平台。



7-B

FEATHER FIEND

此时选择冲为最佳。每个关卡要安全过掉之后才能上一步。冲的时候敌人会从脚底的地面升起，冲的时候要选好落地时能看清路面的位置才能顺利冲上。冲过这个关卡后到铁箱处要选可以打开的箱子打开它，让人机来打你，就冲过去拿开它之后再冲过去再打你打倒敌人后，冲上一步就有一个铁箱冲过去打开它拿个道具，这样具体游戏时就要看方向了。冲上后就是到了你冲的关卡，要冲上上一步就拿到道具时再冲过去，第二步是到冲上后安全中点或红圈的地方冲去，这样就能拿到铁箱拿到道具了。之后到铁箱处就拿到道具。玩家要抓住硬地时的硬直对其进行踩踏攻击。



8-1

FURIOUS FIRE

镜子模式

考验玩家背关能力的关卡，必须记住大火球的行动轨迹才能保证不受伤，不少大火球是可以趴着躲避的，一点要细心观察。需要注意的一点是大火球的尾巴是带攻击判定的，前进时不要操之过急。

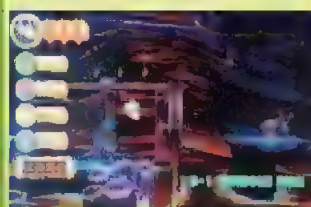
这是Wii版的最后一个大关，场景为火山。在本关里，玩家在前进的路



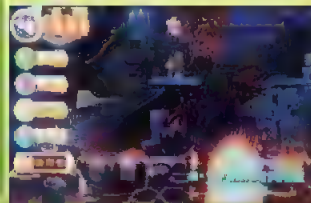
在如图位置避开石块后才能继续前进。

拼图碎片收集

初始地不远处晶矿后的隐藏区域。



碎片2 行进途中可见，要从右侧的平台慢慢跳过来，途中大火球经过的频率较高。



字母收集

字母K 行进途中可见。



碎片2之后不远处，需要利用滚跳技巧来获得。



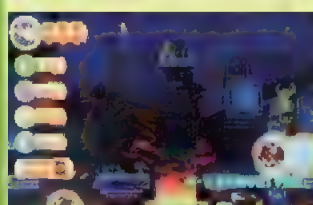
保存点后不远处。



完成迷你游戏。



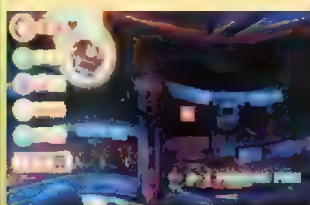
拉下藤蔓机关后利用搭路的平台来到左上。



从下方的狭窄通道来到最左边的隐藏区域，途中注意躲避圆运动的大火球。



碎片5后不远处，拿法跟碎片5类似。



8-2

HOT ROCKET

镜子模式

火箭桶关，没特别注意点

这是Wii版的最后一个大关，场景为火山。在本关里，玩家在前进的路

来换吧。

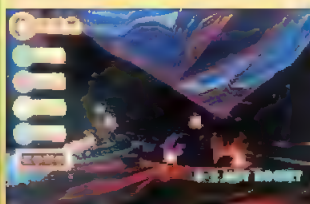
拼图碎片收集

完成迷你游戏。

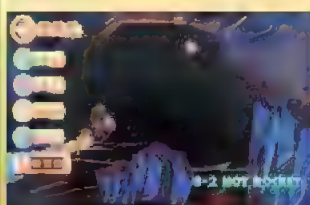


字母收集

最开始上下凸出的岩石路段末尾处。



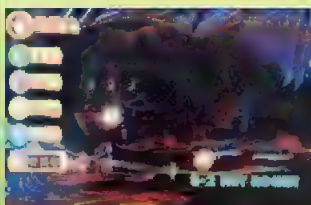
岩石沉入岩浆路段途中，需要急升操作。



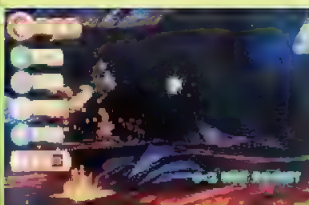
提示 落下来的岩石被火球砸中后出现。



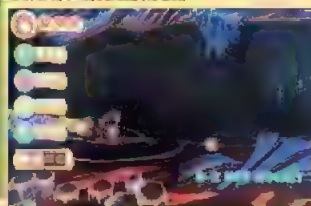
提示 碎片2之后不远处，在靠近岩浆的地方。



提示 收集完字母N之后的一串香蕉后出现。



提示 保存点后不远处，字母的位置比较靠近下方的岩石，收集后要立刻提升火箭桶的高度。



8-3

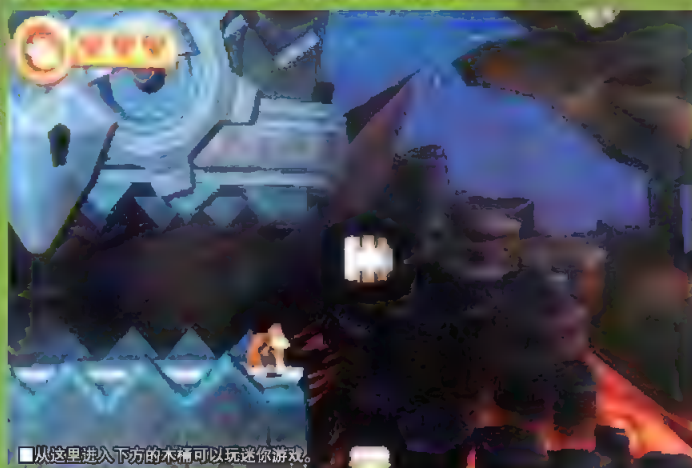
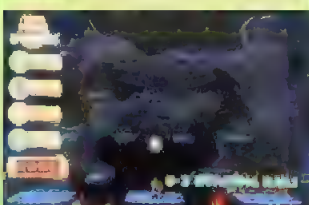
ROASTING RAILS

镜子模式

虽然是矿车关，但有不少非矿车路段，在这些路段前进时要注意岩浆里跳出的火球，其他部分与正常流程无异。

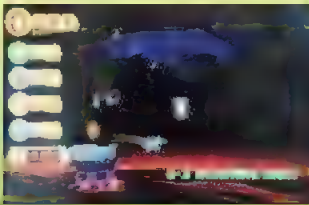
拼图碎片收集

提示 完成迷你游戏。

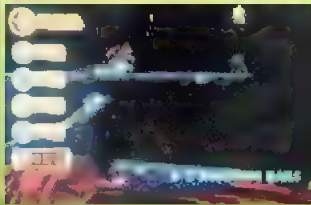


■从这里进入下方的木桶可以玩迷你游戏。

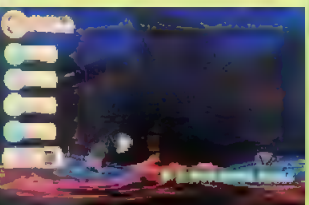
提示 断裂轨道下方的平台，这里起跳后要控制方向才能让大金刚不随着惯性冲进前方的木桶里。



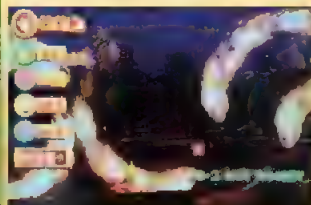
提示 碎片2之后不远处的轨道走上层，从木桶发射后要第一时间起跳才能到达上层。



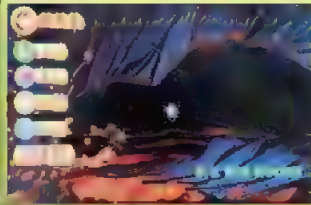
提示 保存点后断轨的平台上锤击这里的壶。



字母G 有很多火龙的下方，需要用到急降操作。



提示 后方有岩浆追赶的路段，收集完下方几乎贴着岩浆的一串香蕉后出现。



提示 第一个矿车路段途中，这里的路段断裂的速度较快，要看准时机起跳。



提示 最后的攀爬路段落地后等一下就会出现。



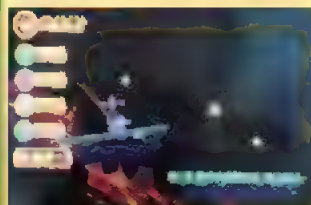
提示 途中可见，在矿车下落并拿到字母后立即起跳到后面的矿车上。



提示 途中可见，直接起跳即可。



提示 最后的下落路段途中。



8-4

SMOKEY PEAK (需解锁)

镜子模式

比较简单的犀牛关，骑乘犀牛后横冲直撞就是了，只需要注意头顶洒落的岩浆。

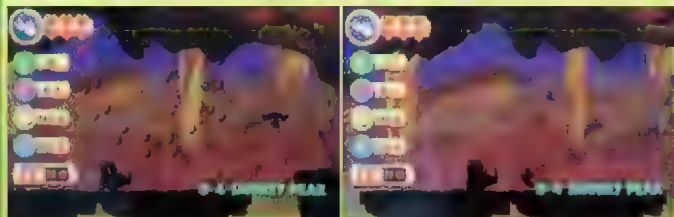


拼图碎片收集

1-1-1 乘坐犀牛后返回初始处撞碎上方的石球后左侧隐藏区域开启。



1-1-2 第一个保存点后的路段，收集完此处所有旋转的香蕉后出现。

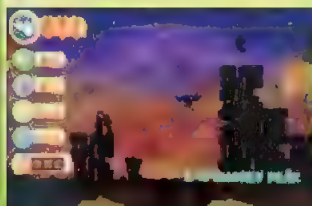


字母收集

1-1-3 行进途中可见，要是乘坐了犀牛撞碎了石块堆砌的较高的平台且没有拿到字母的情况下，可以跳下犀牛，操控大金刚从较矮的平台滚跳获得。



1-1-4 获得字母K后跳下犀牛，使用大金刚利用较矮的平台向右滚跳踩怪高跳到高平台。



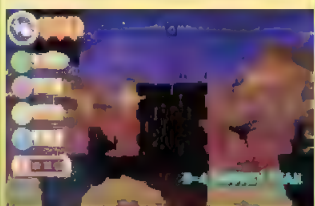
1-1-5 这个拼图要使用犀牛起跳后再离开犀牛的操作才能来到高处的平台。



1-1-6 终点处右边的平台上。



1-1-7 这里要使用犀牛起跳后再离开犀牛的操作跳到高平台去收集。



8-5

BOBBING BASALT

字母提示

难度较高的关卡，考验的是玩家的跳跃精准度，需要注意的是岩浆里会弹出火球，要算好火球的行动轨迹后再行动。途中的火球阵看起来很复杂，实际上火球移动的方向是一致的，慢慢朝前走就不会有危险。



直走到此处，用木桶砸碎。



字母N 第二个保存点后的路段，这里等岩浆流完后字母会跟着出现，把握好时机起跳。

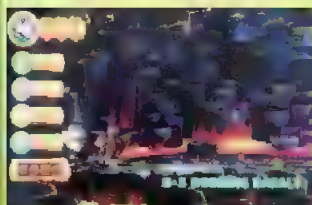


1-2-1 最后冲刺路段的途中。

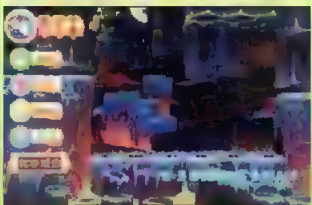


拼图碎片收集

1-2-2 拍打初始处左侧的壶。



1-2-3 途中可见，踩怪高跳即可获得。

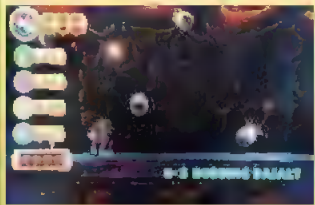


1-2-4 锤击“DK”字样的机关会出现一个中空的不沉下沉的石柱，将这里的香蕉和金币全都收集完后才会出现拼图碎片。



字母收集

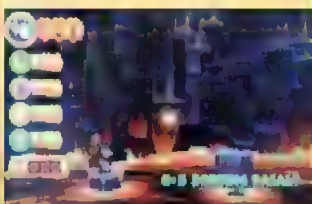
1-2-5 火球阵路段中。



1-2-6 完成第一个迷你游戏。



1-2-7 行进途中可见。



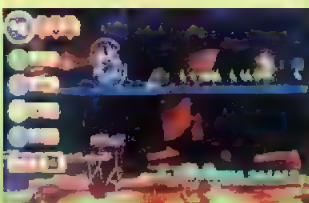
1-2-8 从下层的石柱路线走，必须小跳前进。



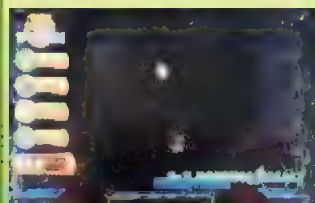
1-2-9 等石柱下降一点后再起跳。



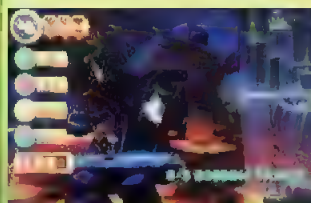
吹字母N上方平台的风车，直到吹出碎片。



完成第二个迷你游戏。

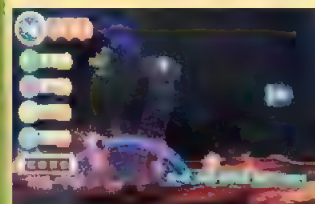


在这个平台上吹右边的叶子。



字母收集

在石柱上要不断移动保持自己在比较中央的位置然后起跳获得。



8-6

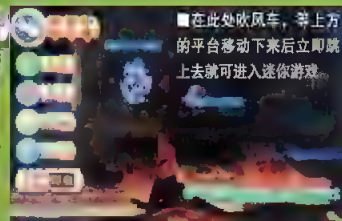
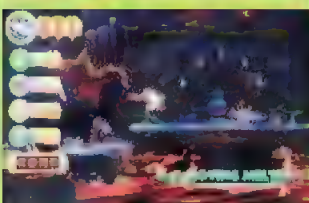
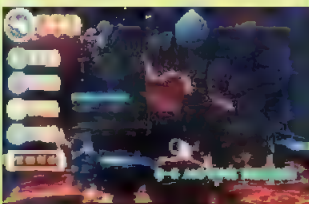
MOVING MELTERS

镜子模式

需要注意的是刚从岩浆里出现的石块是带攻击判定的，要等石头变色后再往上跳。最后一段路的火球阵是本关的难点，仔细观察其实可以找到躲避每波火球的安全平台。

拼图碎片收集

拿起开场处的木桶到此处位置砸上方的拳击袋。

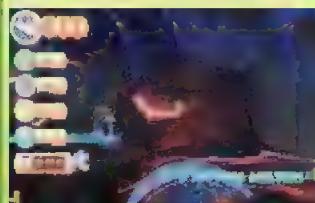


在此处吹风车，等上方的平台移动下来后立即跳上去就可进入迷你游戏。

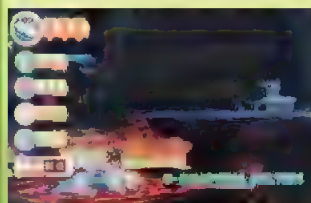
相对比较简单的一关，对各种

相对比较简单的一关，对各种

站在石柱上等移动到碎片下方再起跳。



在这个石柱上等一段时间，在其快要沉没时碎片会被卷上来。



行进途中可见。



火球阵的中央，发射木桶时要注意火球的位置。



完成迷你游戏。



往上攀爬路段的右下角，要以较快的速度收集后马上往上走。



往上攀爬路段的中央位置。



8-7

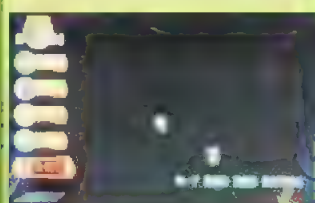
RED RED RISING

镜子模式

前半路段的难点在于有几个地方会有带火图腾干扰，部分地方用滚跳来到达前方平台会比较安全。后半路段中的难点在于火球阵，要在不断往上攀爬的同时躲避火球的难度较高，对走位的精确度有一定要求。

拼图碎片收集

完成迷你游戏。



左上被岩石遮挡的地方。

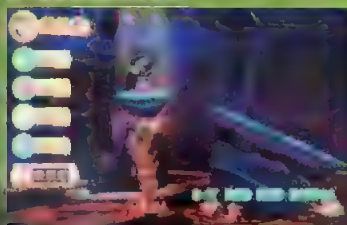


字母收集

在这个位置等一会儿，左侧的平台就会夹带着字母出现。



火球阵路段左侧位置，这段路对跳跃精度要求很高。



提示1 这里要快速跳到会合拢的石柱的上方。



碎片4 这个地方稍微等一下左下的平台就会带着碎片出现。



提示2 字母N上方不远处。



提示3 行进途中可见。



8-K

FIVE MONKEY TRIAL

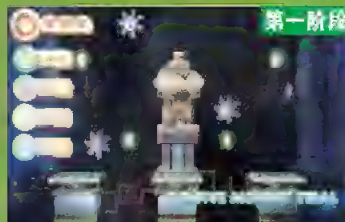
这是比留斯世界的一个特殊关卡，使用早上太阳的碎片去激活木桶，激活木桶需要完成五个阶段的挑战，在挑战完成时碎片会飞回天上，因此碎片并不存在关卡中或地图上，下面就来详细说说这五个阶段的挑战。

第一阶段，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。在太阳的碎片出现后，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。在太阳的碎片出现后，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。

第二阶段，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。在太阳的碎片出现后，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。在太阳的碎片出现后，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。

第三阶段，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。在太阳的碎片出现后，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。在太阳的碎片出现后，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。

第四阶段：这个关卡的挑战要求玩家对所有操作都必须有非常高的水准，特别是第四和第五阶段，跳跃时的一点小失误就会导致全盘皆输，这一关对玩家的技术要求高于背关要求。



第一阶段

拼图碎片和木桶。

第四阶段：这个

示子能



第二阶段



第三阶段



第四阶段



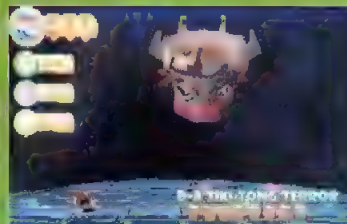
第五阶段

8-B

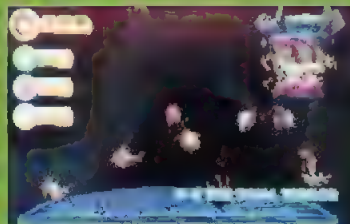
TIKI TONG TERROR

这是比留斯世界的一个特殊关卡，玩家需要完成一系列的挑战才能通关。在挑战过程中，玩家需要避免被敌人拍到，否则会导致失败。玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。

玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。在太阳的碎片出现后，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。在太阳的碎片出现后，玩家需要按照提示的路线前进，直到看到太阳的碎片为止。



时候做出动作后还会故意不拍打，此时玩家需要小心躲避。



正常流程至此就完结了，接下来将前11个大关里的神殿都通过后是A Golden Temple，会开启3DS版本新增的第九大关，这一个大关的前八个小关分别对应流程中11个大关的彩蛋，整体流程较长且难度较高，第九小关则是原版里从未出现过的隐藏关卡，第九大关的所有关卡都没有字母收集，不过拼图碎片还是存在后，想要全部找到还是得花一番心思……或者多准备几个存档，以免寻找碎片。

9-1

CRUSHIN' COLUMNS



在这一关里出现，并且还加入了滑
轮木板这样一个新的机关。由于本
关的难度系数并不高，所以

利用踩怪高跳到有草坪的滑
轮木板上方。



完成迷你游戏。



收集完巨大食人花右边蹦床
上方所有的香蕉。



拼图碎片收集

被木桶往下喷射后跳到左边
的平台。



该平台右上的隐藏区域。



终点处利用滑轮木板来到最
右侧。



提示模式

比较简单
的基础练习关，上
方有刺轮的蹦床
处不用高跳即可
顺利通过，后面
路段的大食人花
要尽可能远离



破碎。

有石柱砸下的地方，在两根石柱处起跳抓住上方的草坪来到顶层的隐藏
区域。



9-2

GUSHIN' GEYSERS

提示模式

比较简单的一关，惟一需要
注意的地方就是鸟贼炮，别冲太
快就没什么危险

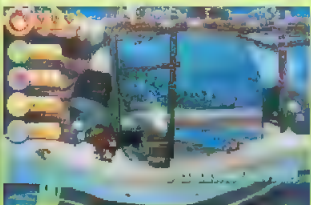


从这里跳进左上的洞里进入迷你游戏。

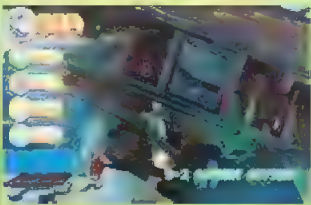


拼图碎片收集

被木桶往下喷射后跳到左边
的平台。



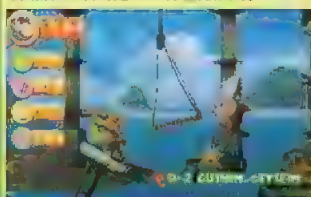
扛着第一个保存点后的木桶
砸碎章鱼炮台后方的木门。



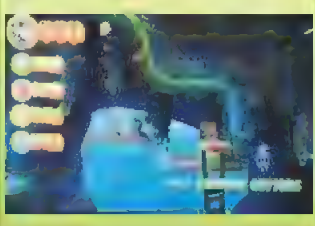
提示 砸碎这里的木板来到下方的隐藏区域，返回时砸碎右侧在抖动的木板即可利用喷泉脱离。



提示 第二个保存点后鲨鱼阵的下方，算好右边鲨鱼的落水时间，然后跳上平台，在其倒塌接近碎片时起跳即可安全收集到。



提示 从有宝箱的平台上的草坪攀爬到上方隐藏区域。



9-3

SPIKY SURPRISE

镜子模式

难度较高的一关，一开始喷火的图腾处很容易受伤，一定要等其喷火的间隙再靠近吹气。后半段的强制卷轴路段是最大的难点，特别是最后一段路，接近攀爬路段的平台处要第一时间吹气将带火图腾身上的火熄灭，否则这里很容易受伤，最后一部分三个带火图腾的平台处对跳跃精度要求很高。



方都要躲下这并在限定时间内前进。

正下方是可进

少尖刺陷阱，途中还会出现两侧向中间



完成迷你游戏。



在有章鱼炮台的喷泉处收集完上方旋转的香蕉后出现。



拼图碎片收集

提示 通过初始处左侧墙壁的草坪爬到高处破坏花苞。



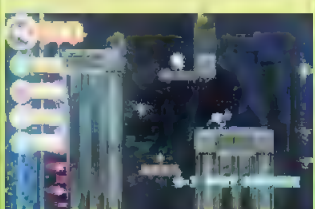
完成迷你游戏。



提示 破坏尖刺墙通道的平台上的瓦罐。



提示 第一段左侧尖刺墙不断推进的路程里，砸碎该平台处的瓦罐。



9-4

MISCHIEVOUS MOLES

镜子模式

难度较高的关卡，难点在于途中躲避远处扔过来的炸弹以及跳跃平台时迎面飞来的蝙蝠，而且平台还会坍塌，让玩家没有安全的地方落脚，这就对踩踏敌人跳来进行位移的操作有很高的要求。

可▶ 迷你游戏的木



提示 第二段左侧尖刺墙不断推进的路程里，破坏草坪上的花苞。



拼图碎片收集

提示 初始处往左走破坏植物。



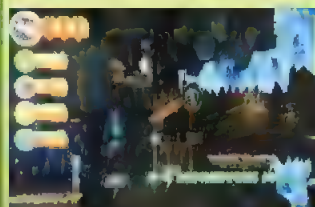
这关不少



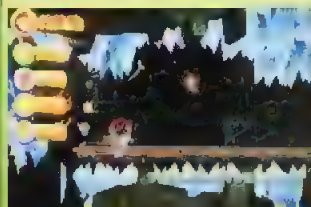
完成迷你游戏。



利用踩怪高跳到达上方的平台，然后在右上平台吹熄油灯。



第二个矿车路段途中。



第二个保存点之后路段的平台下方，在前一个平台利用滚跳获得。

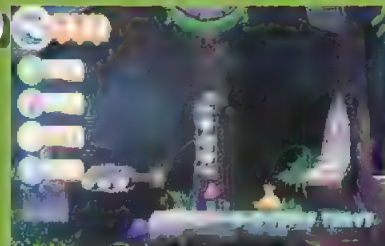


9-5

TOPSY TURVY

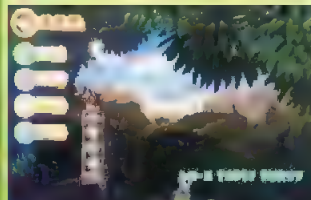
镜子模式

比较纠结的一关，后期路段的木板阵原本就很难掌握规律，在不能漂浮以及血量减少的情况下想做到几乎不受伤过关的难度很高，需要完全掌握木板的动向并熟练掌握攀爬技巧



这一关玩家要面对的机关是会不断翻转的木板，提前起跳以及利用同伴的漂浮能力是非常重要的技巧，好在本关DK木桶提供得还算比较充足的，基本随时都能保持有小猴子在背上。

收集完保存点最左侧转动的木板上的香蕉后出现。



拼图碎片收集

完成迷你游戏。



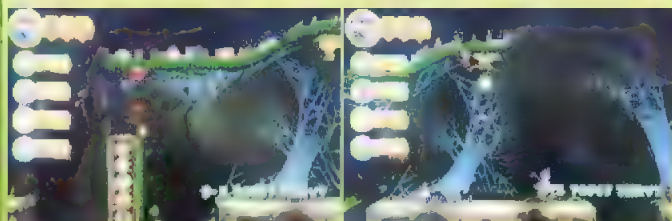
进入如图位置的隐藏区域。



干掉转动木板平台间的三只带火敌人后出现（需要先对着敌人吹气后才能攻击）。



等长草的长木板竖立时，在顶端跳跃抓住上方的草坪，破坏右边的花苞。



9-6

TAR BALL FALL

镜子模式

相对较简单的关卡，滴落的沥青熟悉规律后就毫无压力，拦路的敌人也是一些威胁不大的化石龙，惟一需要注意的是最后的上路阶段，第一不要碰到骨刺；第二不要起跳过快，气球到顶后也要过一小段时间才会

减慢



木板坠毁处的

游戏。

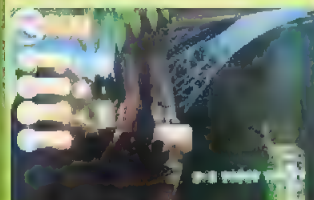
▶ 终点处最右侧进入张恒的游戏。

这一关要面对大量头上滴落的沥青，前半

段关卡中玩家可以利用木桶的漂浮能力来躲避沥青，后半段被命中基本就直接跌落悬崖了。特别

是在后半段关卡中，玩家需要利用木桶的漂浮能力来躲避沥青，后半段被命中基本就直接跌落悬崖了。特别

有草坪的转动木板的向上攀爬路段，顶层左侧隐藏区域。



终点处左下的凹槽处破坏花苞。

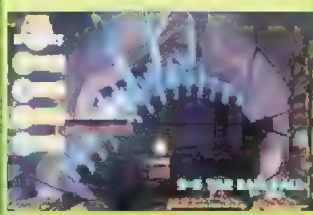


拼图碎片收集

0-1 开场往左走，破坏最左侧平台上的植物。



0-2 完成第一个迷你游戏。



0-3 第二个移动木板坠毁处利用踩怪高跳获得。



0-4 第二个保存点后上方会滴下很多沥青的地方，扛着木桶穿过头顶滴下的沥青砸碎右侧的木门。



9-7

ROBO FACTORY

镜子模式

这一关需要注意两个地方，第一个是平台下方向上喷火的机器人，在其喷完火的停顿期通过即可；第二个是最后一段路中的刺轮阵，这里建议利用超高弹跳后的位移来躲避。



这一关的难度比前几关要高，主要是在最后一段路中的机械机关远没有第七大关里的复杂。

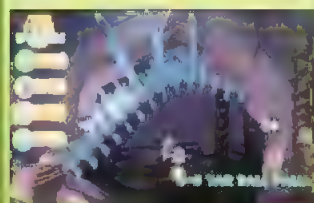
◀左上的管道内可以玩到迷你游戏。

拼图碎片收集

1-1 第一个隔离钢筋顶端，拍下“DK”字样的大按钮就会掉下来。



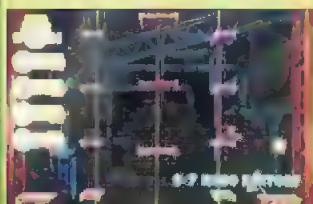
完成第二个迷你游戏。



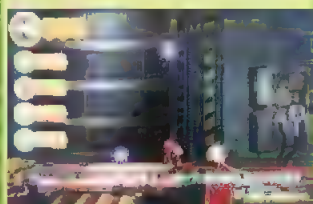
该平台下方的隐藏区域。



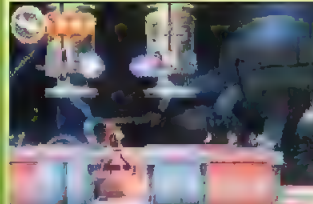
1-2 完成迷你游戏。



1-3 第二个隔离钢筋顶端。



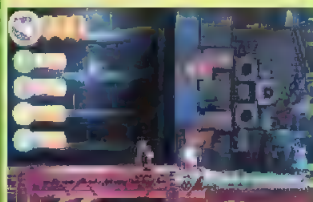
敲这里的木板进入下方隐藏区域。



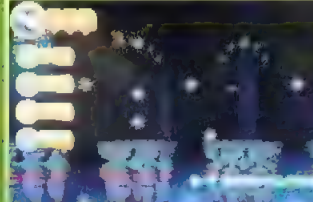
1-4 收集完两个刺轮间的所有物品后出现。



1-5 第三个隔离钢筋顶端。



收集完所有高弹力平台上的香蕉和金币后出现。



吹左侧的喇叭。



9-8

LAWAWHEEL VOLCANO



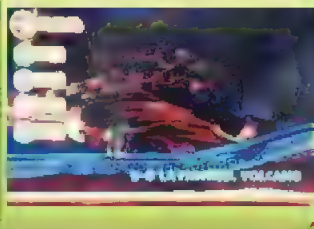
这一关的难度比前几关要高，主要是在最后一段路中的机械机关远没有第七大关里的复杂。

鏡子模式

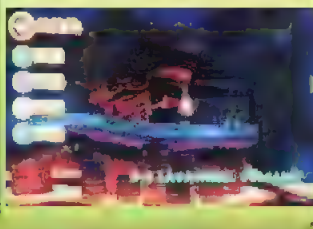
比正常流程难度高得多的关卡，难点在于部分路段会逐渐下沉，并且途中还有小火球阻挠，这里要算好小火球的起跳时间，距离合适就翻滚，距离太近就直接跳跟躲开 除此之外，大火球也是个较大的威胁，不过大部分路段可以快速前进避开其干扰，终点处尽快触达木桶也可以免除大火球的威胁

拼圖碎正教集

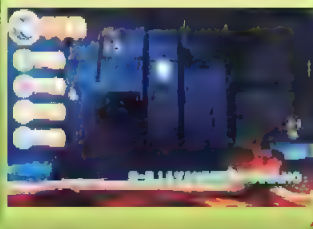
02 开场往左走进入隐藏区域，吹风车直到碎片出现。



锤击巨大齿轮之间平台上的壶。



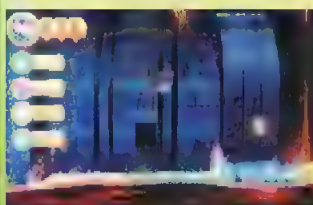
行进途中可见。



完成迷你游戏。



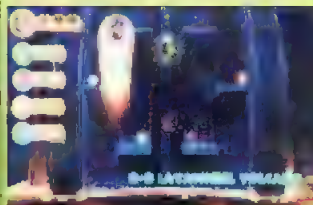
第一个保存点后的宽齿轮上收集完所有的香蕉后出现。



锤击第二个保存点后很长的会下沉的路段后半段的壶。



一段时间后出现在右侧平台。



9-9

GOLDEN TEMPLE

镜子模式

对操作精度要求非常高的关卡，其中草莓路段和樱桃路段难度很高，稍有失误就会跌落悬崖。由于不能使用漂浮功能，在遇到扔飞镖的敌人时建议回到安全的地方躲开攻击后再继续前进。本关全程无记录点，打的时候一定要有信心，千万别抓狂到砸机器哟（笑）



这一类通常栖息地中的昆虫种类多，更上一步则可包括昆虫的不定。这些昆虫有大量的繁殖能力，如能同时把卵产在多种不同的地方，则比那些仅存在一处者为多。当平均的昆虫繁殖力与环境的容纳力相符合时，人们就期望上列所有昆虫的繁殖力。

集 友 正 莊 圖 拼

001 在图中碎片的位置捶地后出现。



将蓝莓平台上的香蕉全部收集完后在左上的草莓平台上出现。



在香蕉平台上收集完上方所有旋转的香蕉后出现。



將掉在这三个草莓平台上的所有香蕉收集完后出现。



最后路段的纵向旋转的香蕉平台上。





本作的恶魔数量和种族均在系列中位列翘楚，纷繁的二身合体系则在经过长时间以后终于得以浮现全貌。说起来本作的邪教之馆检索功能实在不怎么好用，玩家还是自行对照合体系来作成喜好的仲魔吧。本篇攻略包括的内容有基础系统介绍、主线LCN三条路线的全攻略、115个挑战任务介绍以及DLC隐藏BOSS的攻略指南。此外还有一项特别容易被玩家漏掉的，即东京各地隐藏的7魔人挑战，如果你不满足于自己恶魔全书中不太能打的仲魔，就赶紧把这些强大的魔人收入手中吧。

文胧月

角色扮演·收集育成

真·女神转生IV

真·女神转生IV

ATLUS

Atus

2013年5月23日

日版

1人

6279日元

对应邂逅通信

推荐玩家年龄：15岁以上

基础篇

基本操作

键位	功能
十字键	视角设置
滑杆	移动
A	确定
B	取消
X	挥动武器
Y	打开菜单
L/R	切换菜单或战斗时的特定功能键

遇敌

本作采用可见式遇敌，迷宫中的敌人是各种恶魔轮廓的蓝红两种马赛克光标，而野外敌人则是绿红两色光标，它们在感知到主人公后紧追不舍。迷宫中主人公可以挥动武器，在敌人碰到自己身体之前对其标记进行攻击，这样在进入战斗后会确保先手优势。如果未能成功攻击就被碰到，则有很大几率陷入后手劣势，除非己方队伍的平均速度远远大于敌方。敌人的移动速度非常快，可与主人公保持同速，一旦被追，除非切换场景否则很难摆脱，如果场景中同时出现两个以上的敌人，那几乎不可避免战斗。迷宫中有时会安排一圈敌人向主人公包围突袭，要敏捷反应过来，迅速挑选其中任意一个攻击，以免被抢

得先手。

主人公在野外（即室外的东京地图）不具备挥动武器的操作，因此遇敌后的先后手基本由速度决定。与宽阔的迷宫不同，野外均是狭窄的羊肠小道，摆脱难度更高。野外敌人的出现位置很固定，只要其没有觉察到主人公，光标在原地盘踞一会即会隐去，玩家可以趁此时间通过，只不过等待较长，并不比直接打来得省事。

可见式遇敌固然增加了操作感和紧张感，不过时间一长，尤其是玩家跑来跑去完成任务的时候，该系统就会显得颇为烦人（本作的自动战斗实在不给力）。这时解决我们烦恼的利器就来了——辅助魔法エストマソド，与系列以往作品里的

エストマ一样，该魔法可降低遇敌次数，不过并没有エストマ方便，玩家即便使用了エストマソード，在迷宫中还是得攻击到敌人图标方

可避免战斗。不过在野外就很省事，可以直接吃掉敌人图标，回避战斗。

难度调节

本作一周目拥有“候补生”和“新人”两种难度，分别对应EASY和NORMAL难度，进游戏后默认难度为NORMAL。如果早期被敌

人偷袭暴击得欲仙欲死，可以考虑将难度调成候补生，并不影响流程发展。通关之后追加新的上级难度“熟练者”。

无月龄后的一些变化

本作删除月龄系统，因此之前与月龄有关的项目均会变动。比如恶魔不会在满月时情绪亢奋，遇敌率也不会随月龄的增加而变大。影响最大的

当然是合体事故，本作无法利用满月提升合体事故发生率，好在除了英杰种族的仲魔外，并没有多少必须合体事故才能合成的恶魔。

能力数值

本作的主人公和恶魔均是五维数据，不过删除了以往的“体”，变成力、技、魔、速、运，各数值功能如下：

数值项	内容
力	影响通常攻击和物理系技能的威力
技	影响物理和统系攻击的威力
魔	影响魔法威力
速	影响攻击的命中和回避率，影响逃跑成功率
运	影响会心攻击的发生率，状态异常的恢复率

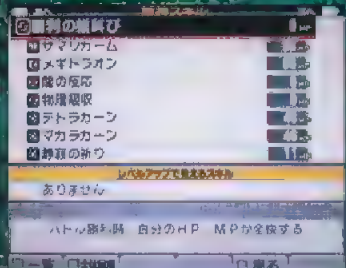
主人公每升一级获得可自由分配的5个能力点，玩家可自由分配。本作能力数值不设上限，因此追求极端魔法威力的甚至可以把99级获得的近500点能力全部加到“魔”上去，即便是最终BOSS也经不住几回合的轰炸，基本是全程秒杀敌人的节奏。这种极端加点大幅拉开了主人公与仲魔的能力差距，因此那些高等级的仲魔就算学会了强力技能，输出能力远不如主人公，基本沦为“主人公输出，恶魔辅助”的局面。至于加点方式还是推荐极端魔系，虽说本作几个物理系技能（如天扇弓、冥界破）也很强，但魔法更容易从早期开始就针对敌方的全种类弱点。

技能

主人公没有独特的技能习得系统，其能使用的技能和魔法完全来源于仲魔。当有一只仲魔通过升级习得了它能够学会的所有魔法后，系统会提示玩家是否要把该仲魔的技能传授给主人公。传授项目完全由玩家自由选择，当主人公已经习得该仲魔的某项技能魔法，而该仲魔又满足了传授条件，那么两者重复的技能会在主人公身上得到强化。举例而言，如果主人公已经习得火系魔法アギ，而另一只拥有アギ的仲魔再传授魔法时，主人公身上的アギ就会出现+1的标记，魔法威力提升。这种强化方式是有上限的，达到上限强化后，数字会显示为黄色（未达到时为绿色）。根据技能的不同，具体的强化上限有所

差别，如万能系魔法的强化上限为+5，而普通四属性魔法的强化上限为+8。注意，仲魔的被动技能，即耐性提升、各属性威力提升等是无法传授给主人公的。

恶魔除了自身携带的技能外，还可以在合成时从亲代恶魔处任意选择继承。升级时，恶魔会随机出现技能突变，询问玩家是否要用突变出的新技能覆盖旧技能。



装备

本作没有魔晶炼成，所以装备数量不算丰富，各装备的详细作用如下文。

剑：影响主人公通常攻击的威力，长枪、小刀、钝器也归入此类。该装备对于魔系主人公并不重要，不同武器挥动动作有所差别，如装备长枪时按X是枪刺，装备剑时按X是劈砍。实际攻关中可以发现，如果玩家选择了魔系的加点方式，那么除了上半身和アクセサリ以外的部件都不太重要。

统：影响主人公统攻击的威力。

弹丸：影响统攻击的威力，并给统攻击附加各种属性，产生类似魔法攻击的效果。

头部：提升主人公除“速”以外的所有能力数值，包括HP和MP。

上半身：为主人公附加对各属性的耐性，同时往往也会产生对另一属性的弱点。

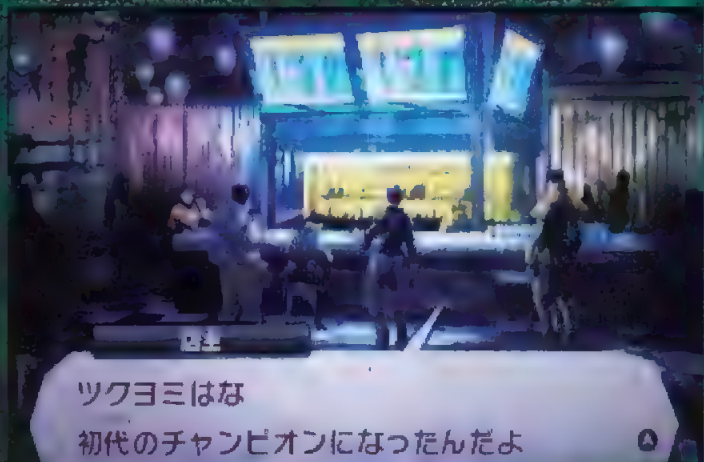
下半身：大幅提升HP上限，并对能力数值“速”产生影响的道具。

アクセサリ：首饰，唯一可提升MP上限的装备，此外还会附加一些特殊效果。

任务

游戏中的クエスト是推进剧情、增加游戏额外乐趣的任务，分主线任务（メイン）和挑战任务（チャレンジ）两种。主线任务在流程中自动触发，必须完成以后才能推进剧情发展，挑战任务绝大多数与流程无关，算是玩家在闯关过程中的填头调剂，少数挑战任务会掺杂在主线中强制要求玩家去完成。中立路线需要强制玩家去完成挑战任务，这算是例外情况，会在流程攻略部分予以详细说明。

挑战任务分为纳品型和目的型两种，纳品型的任务一旦触发，无需特别领取，只要收集了规定数量的指定道具后便可直接去商会缴纳，该类任务可反复多次领取。目的型任务需要玩家主动领取（受注），领取后除中途放弃（ギブアップ），否则在完成前是无法推进主线或接受其他挑战任务的。区别纳品型任务和目的型任务的最简单方法，是看任务说明的“依赖文”右侧是否有“状况”字样，如果有即为纳品型任务。



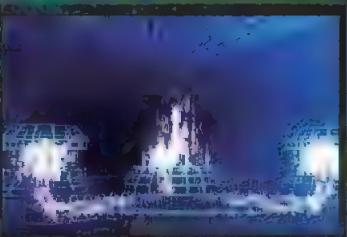
邪教の馆

喜闻乐见的恶魔合成所，本作中的邪教的馆不再限定特定地点，任意时刻打开菜单都可进行。点击进入后可直观地看到系统根据玩家

当前等级推荐的仲魔（オススメ合体），一般来说，推荐仲魔使用的素材恶魔都拥有比较好的技能，新接触系列的玩家可多加利用。

恶魔合体

恶魔合体分检索合体（全部为二身合体）和特殊合体两种，本作取消了三身合体，且目前无法制作御魂，凹技能不如三代方便。本作和体表的庞大在系列中屈指可数，



二、身体表

[illegible]

检索合体

二身合体全部以检索的方式来完成，点开所有“詳しく”可看到所有可设置的检索条件，下面由上至下依次解说。

使いたい仲魔を指定：指定仓库中的某一仲魔为合体素材之一，注意无法指定恶魔全书中的材料

除外还可仲魔を指定：指定仓库中的某一仲魔不为合
体素材，用以将自己不想合掉的主力仲魔排除在检索
之外

おすすめの10選だけ表示: 仅表示系统推荐的前10个
仲魔

未确认の恶魔だけ表示：合体结果中仅表示尚未说得加入、或尚未合体出的全新仲魔

作りたい种族を指定: 指定想要合成的种族, 但要求玩家至少已经拥有一只该种族的恶魔方可指定。比如玩家想指定神兽种族, 但若是恶魔全书中一只神兽都尚未登录, 那么就无法看到神兽项, 比较不方便。

作りたい悪魔を指定：指定想要作成的具体恶魔，按日语五十音顺序排列

欲しいスキルの種類：想让合体结果拥有哪一类的技能

欲しいスキルの名前：进一步指定想让合体结果拥有的具体技能名，依然是只能检索已登录过的仲魔所拥有技能

強くしたい属性：想让合体结果擅长哪一种属性的进攻方式，可指定物理系、銃系、四属性以及破魔和咒杀
 恶魔全书の仲魔も材料にする：让恶魔全书中登录的仲魔也作为合体素材检索

精灵を材料から除外する：将精灵从合体材料中排除

合休事故

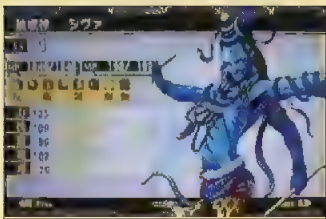
合体时有一定几率出现事故，出现事故后，合成结果会不按合合法则而突变成其他恶魔。提升合成事故的方法为：先学会战斗中使用恶魔合体的辅助机能，然后让主人公被敌人打死，在HP为0的状态下进行恶魔合体。英杰种族的仲魔除了特殊合体的部分外，其他均要依靠触发合体事故才能作成。

合体限制和恶魔进化

合体结果的恶魔等级不能比主人公高，否则将不允许合成，但这并不代表恶魔的等级一定小于主人公，例如有些恶魔获得经验值升级后有可能出现进化征兆，如果玩家看到了红色的“进化”字样，不妨继续给该恶魔练级，这样进化后的全新恶魔等级完全可能比主人公高。不过进化是不经过合体过程的，所以也并未打破合体限制。

特殊合体

无法利用普通
合体法则、仅能凭
借固定材料合成的
恶魔。特殊合体中
部分需要完成特定
任务才能解禁，还
有一部分则是只需



拥有其中的一项合体材料便可显示出来。尚未拥有的合体材料标记为问号和阴影，不过玩家可以查看该材料所属种族和等级，有针对性地作出。特殊合体的恶魔和素材见下页：

合成結果	素材1	素材2	素材3	素材4
Lv.11 女神フォルトウナ	ナバイア	ドワーフ	メルコム	-
Lv.13 幻魔タム・リン	ビクシー	スプリガン	ケンタウロス	-
Lv.22 天津神アメノウズメ	ナバイア	カブソ		
Lv.22 魔人デビット	チャグリ	アブサラス	龍王ナーガ	-
Lv.22 天津神アメノウズメ	ナバイア	カブソ		
Lv.24 狂神オグン	カマブウア	モコイ	イクティニケ	-
Lv.27 秘神カンバリ	フドマメダヌキ	モウリョウ	ガキ	
Lv.28 妖精ハイビクシー	ビクシー	アーケエンジェル	ハービー	-
Lv.31 邪鬼じゃあくフロスト	ジャックフロスト	ジャックランタン	ジャック・リパ	-
Lv.33 魔獣ミノタウロス	ストーンカ	ナイトストーカー	オリアス	-
Lv.34 幻魔フロストエス	ジャックフロスト	タム・リン	パワ	
Lv.35 鬼女メデューサ	ベレ	バジリスク	ヴィーヴル	-
Lv.37 魔王キングフロスト	ジャックフロスト	フロストエス	じゃあくフロスト	
Lv.41 狂神デュオニソス	ナーガ	マヤウエル	ダンタリアン	-
Lv.42 秘神アメノフトタマ	ヌエ	ミジャクジ	ツチゲモ	
Lv.44 幻魔クラマテング	カラストング	コッパテング	-	-
Lv.48 魔王アスタロト	イシュタル	キマイラ	ダンタリアン	
Lv.49 戸鬼アリス	ホルターガイスト	ナジャ	ヘアリージャック	ハイビクシー
Lv.50 幻魔・フリン	セタンタ	ドアマズ	スカアハ	
Lv.53 魔王ベリアル	ドミニオン	オリアス	インフェルノ	-
Lv.55 天津神タケミカヅチ	オオクニニシ	ライジュウ	モムノフ	
Lv.58 狂神アラミサキ	スクーグスロー	ハクジョウシ	ローレイ	-
Lv.60 秘神キンマモン	サラマンダ	ノム	シルフ	ウンディネ
Lv.69 魔神マハムユリ	ヴィーヴル	マンティコア	アスモデウス	バジリスク
Lv.70 魔王ベルゼブブ	バアル	ミノタウロス	グル	
Lv.70 魔神バアル	アナト	ヤム	ティアマト	-
Lv.71 夜魔リリス	ブラックマリア	ケルブ	アスモデウス	
Lv.72 秘神カマ	ダイアナ	ヤリロ	-	-
Lv.73 狂神アティス	オシリス	イシス	ハニエル	-
Lv.75 妖精デモニホ	フロストエス	ク・フリン	クルスニク	
Lv.75 龍神コウガサブロー	タケミナカタ	ミシャグジさま	-	-
Lv.75 大天使マンセマツト	アスモデウス	ムルムル	ゴモリー	カズフェル
Lv.76 死神イシュタル	ガロット	ヴァルキリー	ラムジエルグ	-
Lv.76 女神ノルン	アトロボス	ラケシス	クロト	
Lv.77 英杰テンカイ	マカミ	モムノフ	天女キクリヒメ	ヤタガラス
Lv.78 龍神コウリウウ	セイリウウ	ゲンブ	スザク	ビヤッコ
Lv.78 妖鬼オンギョウキ	スイキ	キンキ	フウキ	-
Lv.79 天津神アマテラス	ヤタガラス	アメノフトタマ	アメノウズメ	
Lv.79 地母神セイオウボ	トウテツ	カイメイジュウ	セイギウウカイ	-
Lv.80 邪神ヤソマツヒ	ヨモツイクサ	ヨモツシコメ	アラハバキ	
Lv.80 秘神カンギテン	ガネーシャ	パールヴァティ	アイラヴァタ	-
Lv.82 狂神テスカトリポカ	ケツアルカトル	マヤウエル	ツイツイミトル	
Lv.82 天津神オモイカネ	クエビコ	トート	-	-
Lv.83 魔人ケムトレイル	マッドガッサ	シワナ	モスマン	
Lv.84 英杰ミチザネ	ブリジット	ヒトコトメシ	ライジュウ	-
Lv.84 威風アキラ	ベリ	アズラエル	イスラフェル	
Lv.84 魔人マタドール	セイギウウカイ	ストーンカ	カトブレバス	マカブ
Lv.86 魔人ホワイトライダー	マタドール	クルスニク	-	-
Lv.87 魔人レッドライダー	ホワイトライダー	ヴィヴィアン	インフェルノ	-
Lv.88 魔人ブラックライダー	レッドライダー	アバドン	アルシエル	-
Lv.89 魔人ベイルライダー	ブラックライダー	ギリメカラ	グドラク	-
Lv.90 破壊神シヴァ	パロン	ランダ		
Lv.90 英杰ヤマトタケル	ヤマトノオロチ	オオミツメ	-	-
Lv.91 大天使セラフ	ケルブ	ソロネ	ドミニオン	ヴァチャ
Lv.91 魔人トランベッター	ベイルライダー	ブラックライダー	レッドライダー	ホワイトライダー
Lv.92 魔王ルキフグス	ハニエル	アルシエル	スカディ	ツイツイミトル
Lv.93 魔人マザーハロウ	トランベッター	オルクス	イシュタル	レギオン
Lv.95 邪神デミウルゴス	メタトロン	ハチマン	サマエル	

DLC追加の特殊合体悪魔

合成結果	素材1	素材2	素材3	素材4
Lv.10 魔王アエーシュマ	アスモデウス	ミカエル	ミトラ	-
Lv.13 妖精オレアード	ナバイア	エアロス	ベレ	-
Lv.26 魔獣アステリオス	モラク	ライジュウ	ハルバス	-
Lv.28 魔人ブラズマー	フレイミーズ	モスマン	グレムリン	-
Lv.73 大天使ウリエル	ソロネ	ハニエル		
Lv.79 大天使ラファエル	ウリエル	イグドラシル	-	-
Lv.83 破壊神公の影	マサカド	オオミツメ	アマテラス	ハチマン
Lv.87 大天使ガブリエル	アブス	ライラ	ダイアナ	-
Lv.96 大天使ミカエル	ガブリエル	ケルブ		
Lv.96 神鬼エンセント	メタトロン	ミスラ	ケルブ	マスターテリオン
Lv.96 混沌王サナト	ヴァスキ	ミスラ	アスラ	クラマテング

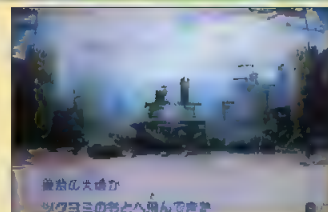
悪魔全書

可查看已经作成的恶魔，即便是已经被合掉的恶魔，其资料也可从恶魔全书中查看，花费一定金钱，即可从全书中任意召唤自己想

要的仲魔。第一次合成出的仲魔会自动登录到恶魔全书上，而“上书き登録”可以让玩家将升级过的恶魔覆盖原初数值的同恶魔，方便在召唤时能拥有已经练出过的技能。

合体解禁

部分恶魔需要完成固定的流程、挑战任务或DLC任务才能解禁合成。解禁的恶魔大多数以通过特殊合体的方式获得，但仍有一部分按照普通二身合体规则来作成。



种族	Lv	名前	特殊合体	解禁条件
大天使	96	ミカエル	○	DLC “大天使の羽を折れ2”
	91	セラフ	○	挑战任务 “四つの頭 四つの飞翔”
	87	ガブリエル	○	DLC “大天使の羽を折れ2”
	79	ラファエル	○	DLC “大天使の羽を折れ1”
	75	マンセマツト	○	挑战任务 “地下を飞翔せし大鷲”
	73	ウリエル	○	DLC “大天使の羽を折れ1”
女神	69	イザナミ	-	挑战任务 “黄泉津大神の暴走”
	45	イシュタル	-	挑战任务 “丰穰の女神イシュタル”
邪神	95	デミウルゴス	○	挑战任务 “傲慢なる‘悪’の声”
	80	ヤソマツヒ	○	路线分支后逆さヒルズ B51Fの石头山（需要“依り代”）
魔神	70	バアル	○	挑战任务 “大魔王再誕”
	69	マハムユリ	○	主線任务 “新宿はもらった”
	65	オデイン	-	挑战任务 “老人の救出”
幻魔	53	オシリス	-	挑战任务 “オシリスの復活劇”
	50	ク・フリン	○	挑战任务 “ク・フリンの武芸修行”
妖精	13	オレアード	○	DLC “地獄の沙汰もレベル次第”
	26	アステリオス	○	DLC “地獄の沙汰もマッカ次第”
魔獣	33	ミノタウロス	○	主線中打倒ミノタウロス
	76	イシュタル	○	主線任务 “いざ 砂漠の淫谷で悪魔退治”
死神	70	ケルメノス	-	挑战任务 “多重悪魔合体”
	83	公の影	○	DLC “東京に未来を”
破壊神	80	カルティケヤ	-	挑战任务 “博愛からの逃亡”
	73	マサカド	-	主線任务 “归ろう 当り前の‘日常’に”
	57	セイテンタイセイ	-	挑战任务 “暴れ者を捕まえてくれ”
地母神	31	アレク	-	挑战任务 “呪いのガントレット”
	79	セイオウボ	○	主線任务 “セイオウボが狩りのススメ”
	64	ブラックマリア	-	挑战任务 “再生する地母神”
龍神	58	イシス	-	挑战任务 “オシリスの復活劇”
	51	アシェラト	-	挑战任务 “丰穰の女神イシュタル”
	36	ハリテイ	-	挑战任务 “鬼魂いのタベ”
鬼神	75	コウガサブロー	○	路线分歧后前往千歌ヶ谷トンネルの石头山（需要“依り代”）
	76	トール	-	挑战任务 “老人の救出”
鬼女	70	マリシテン	-	挑战任务 “サムライ中野学校”
	35	メデューサ	○	主線中打倒メデューサ
夜魔	71	リリス	○	主線任务 “真の乐园へ連れていってあげる”
	33	リリム	-	主線中打倒リリムの群れ
魔王	92	ルキフグス	○	在ルシファール中打倒ルキフグス
	70	ベルゼブブ	○	挑战任务 “大魔王再誕”
	69	アザゼル	-	挑战任务 “知恵を飲み真実に酔え”
	53	ベリアル	○	在ルシファール中打倒ベリアル
	48	アスタロト	○	挑战任务 “悪魔との取引を阻止せよ”

战斗篇

在迷宫或野外与敌人的标记接触后进入战斗。战斗和《真3》一样，采用了“行动格回合制”。我方每回合的行动次数=上场队员数，一般是4个。队员行动一次消耗一个行动格，如果成功攻击敌方弱点属性可只消耗半个行动格，增加我方在一回合内的行动次数。而如果敌方的攻击被我方反射或吸收，则会瞬间消耗掉敌方的两个甚至全部行动格，同样等于变相增加了我方行动次数。完成增加行动次数的这一角色有一定几率发生“奸

笑”（ニヤリ），发生奸笑以后，该角色在本回合内的攻击力获得提升，且容易回避掉敌方攻击。此外，战斗中选择“次へ”也可以只消耗半个行动格，如果当前行动的队员没有什么作为，不如将行动机会让给其他更强的仲魔或主人公。

战斗中按R键可让队员自动战斗，提高战斗效率。如果学会了针对弱点属性战斗的辅助功能，还可以选择按L键自动战斗，能针对敌方弱点有效打击。

恶魔对话

主人公特有的会话功能，能够通过スカウト将敌方恶魔收进队伍。对话成功与否，要看玩家对对话的选项是否符合恶魔的个性。交涉并非100%成功，具备一定的随机

性，有时即使是完全相同的选项，也有一定几率成功或失败。如果己方队伍中已经拥有同样的恶魔，则交谈的恶魔则会立即停止战斗并离去，有一定几率赠与金钱或道具。

攻击属性与耐性

攻击属性分为物理、统、火、炎、冰、电、冲击、破魔、咒杀和万能，万能是唯一不受耐性影响的属性，也不会被マカラカン反射，可稳定无差别地对一切敌人造成伤害，不过相应地也无法针对上敌方弱点。破魔和咒杀均属于几率命中的魔法，一旦成功就可一击杀死敌人，但通常成功率低，“审判の光”和“死んでくれる？”是成功率最高的破魔和咒杀魔法，建议

玩家习得，而其他的破魔和咒杀由于稳定性太差，所以并不推荐。

耐性一览

耐性等级	解说
弱	弱点属性，受到对应属性的攻击后会大幅扣血，且给敌方增加行动机会
-	对该属性既无耐性也无弱点
耐	对该属性有一定耐性，能削减该属性对自己造成的伤害
无	该属性的攻击对自己无效
反	能够反射该属性的攻击，反而对敌方造成打击
吸	能够吸收该属性攻击并转化为自己的HP

状态异常

受到敌人的部分攻击后可能陷入状态异常，状态异常的种类如下

异常状态名	效果	回复方法
毒	行走一定距离、或在战斗中行动结束时扣减一定HP	魔法ボスムディ或道具デスポイズン
束缚	一定回合内无法行动	经过一定回合，使用魔法バトラ或メバトラ
睡眠	无法行动	受到攻击，使用魔法バトラ或メバトラ
混乱	不受玩家指挥擅自行动	经过一定回合，使用魔法バトラ或メバトラ
风邪	能力全方位下降，并且会传染给其他队员	魔法ボスムディ或道具デスポイズン
迷子	受到冲击属性的攻击后，有一定几率成为迷子，虽然在仓库中能够看到，却不能调遣使用	在当前迷宫中寻找

练级大法

本作的经验数值前后落差非常大，后期动辄几十万、上百万的升级要求经验让追求高等级仲魔的玩家备感疲惫。不过不用发愁，官方金手指可解决你的一切烦恼！所谓“官方金手指”，是厂商提供的付费下载任

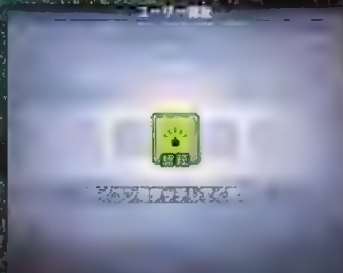
务，特别推荐其中售价为250日元的“地狱の沙汰もレベル次第”，该任务中的敌人会随机掉落加经验的魔导书，其中薄书每使用6本即可让主人公或任意一个仲魔升一级，而厚书更是1本一级，非常便利。

种族	Lv	名前	特殊合体	解禁条件
魔王	10	アエ-シュマ	○	DLC“大天使の羽を折れ1及び2”
幽鬼	67	デュラハン	○	挑战任务“コブスどもを杀りやがれ”
魔人	93	マザーハロッド	○	挑战任务“丰穰の女神イシュタル”
	91	トランベッタ	○	打倒魔人トランベッタ
	89	ベイルライダー	○	打倒魔人ベイルライダー
	88	ブラックライダー	○	打倒魔人ブラックライダー
	87	レッドライダー	○	打倒魔人レッドライダー
	86	ホワイトライダー	○	打倒魔人ホワイトライダー
	84	マタドル	○	打倒魔人マタドル
	83	ケムトレイル	○	打倒魔人ケムトレイル
	28	ブラズマ	○	DLC“地狱の沙汰もアブリ次第”
	22	デイビット	○	挑战任务“死への舞踏会”
狂神	24	オグン	○	挑战任务“反乱の种子を摘むのだ”
神灵	96	エンシェントデイ	○	DLC“日の老いたる者”
天津神	82	オモイカネ	○	路线分歧后前往市ヶ谷驻屯地 B2Fの石头山（需要“依り代”）
	79	アマテラス	○	挑战任务“皇祖神复活”
	55	タケミカヅチ	○	挑战任务“百年の护国”
国津神	34	オオクニヌシ	-	挑战任务“社を守护する悪魔”
英杰	90	ヤマトタケル	○	路线分歧后前往市ヶ谷驻屯地 B3Fの石头山（需要“依り代”）
	84	ミチザネ	○	路线分歧后前往市ヶ谷驻屯地 B2Fの石头山（需要“依り代”）
	80	トキサダ	○	挑战任务“四つの头 四つの飞翔”
	77	テンカイ	○	路线分歧后前往ミッドタウンの石头山（需要“依り代”）
	67	カンセイテイクン	-	挑战任务“鬼櫻いのタベ”
混沌王	96	サナト	○	DLC“永远的若者”

护腕妖精

护腕妖精パロウス为玩家提供存档、读档、更改难度和查看游戏数据的支持，当然其最为重要的功能是开启辅助功能（アプリ）。开启アプリ需消耗应用点数，主人公每升一级可获得10点该点数，另外在宝箱或打倒部分敌人可获得特殊道具“APポイント10”，使用后也能增加10点应用点数。推荐开通的项目有マイスキル増設、MPリカバリ、ストック領域拡張、仲魔スキル軽量化、仲魔スキル増設、全书

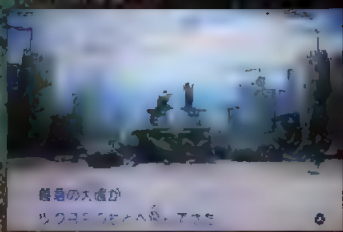
レートダウン、Dリングル（可与语言不通的恶魔种族对话，重要）、フランド系（向恶魔勒索金钱，在缺钱的后期非常重要）。



路线分支

游戏拥有BAD ENDING、秩序、混沌和中立4种结局，具体通向哪个结局由玩家在流程中作出的选项决定。选择倾向于ミカド国、天使、秩序、ヨナタンの选项会使流程倾向偏向于秩序；选择倾向于东京、恶魔、混沌、ワルターの选项则使流程偏向混沌；对双向的选项有一定制约，往两个方向都没有极端倾向时则进入

中立路线，中立路线的结局也可以说是本作的真结局。



通关特典

无论哪种结局通关，存档后的二周目会自动追加高级难度“熟练者”、恶魔全书、已知恶魔资料、游戏履历和特殊合体的解禁都可自动继承，同时自动继承的还有マイスキル和仲魔スキル増設。队伍里的仲魔并不能继承，惟一可继承的

仲魔只有添加在DDS卡片中的那一只。

二周目游戏时玩家可手动选择是转生游戏还是新生游戏，转生游戏继承前一周目的等级、应用点数、金钱、装备和道具，缺点是无法重置主人公的能力数值；新生游戏则是除了自动继承的要素外，其余一概不予继承。

全路线攻略

第一章

实地训练

首先为主角取名，接着跟随声音的指引依次与ワルター和ヨナタン相见。OP影像后和イサカル一起来到ミカド城，此时可以在城内自由移动和NPC交谈获得一些情报。

选择“ミカド城へ”→“アキユラ像广场”来参加仪式，装备上ガントレット后点击屏幕下屏确认，主角获得认可成为武士。

此后流程中会多次出现选择肢，其中大部分选择肢会根据玩家的选择而决定最终是走入秩序结局、混沌结局还是中立结局。在以下流程中，有关阵营倾向的选项均会标出其“秩序”或“混沌”的偏向性。

■ガントレットの儀式で左腕を差し出すかどうか

- 差し出す：秩序
- 差し出さない：混沌

■ガントレットの儀式後でワルターに前向きになれるかどうかと聞かれる

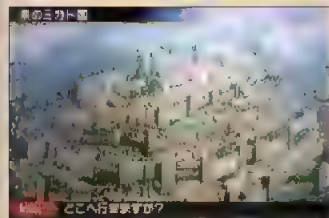
- ある：混沌
- 無い：秩序

■ナラクの入口前で初めてイザボに会い、名前を聞かれる

- 名乗る：秩序
- 名乗らない：混沌

转天早晨醒来后，和ワルター汇合，一起移动到“ナラクの入口前”参加实地训练。训练开始前会获得300块钱和愈しの水×5，另外“Qの鍛冶屋”和“Bの药局”开启，可以购买武器、防具及回复药品，不过现在就300块，什么都买不起。

准备妥当后移动到“ナラクの入口前”，进入魔窟接受训练。



这个魔窟中共需完成3个任务，前两个任务没有地图可看，要等到第三个任务才会出现地图。如果出现仲魔死亡的情况，可以回到宿舍去睡一觉。另外此时无论是主角还是仲魔的战斗能力都很低，所以每次战斗结束后都最好存一次档，以防悲剧出现。

●实地训练 其の壺：战斗教学的任务，跟随提示完成指令即可

●实地训练 其の貳：随便收服三只恶魔为仲魔。建议玩家尽快将拥有回复技能的妖精ナバイア收为仲魔，能在战斗中起到一定的帮助。不过比玩家等级高的恶魔是无法被收为仲魔的。

●最终实地训练：到地下第二层，一直往下走，打倒BOSS“灾いの群”，获胜后开启宝箱得到“女物の指轮”（“灾いの群”无法被收为仲魔。）

回到アキユラ像广场时会接到新的任务“いざ ミカド城の屋上へ”。前往“待ち合わせ場所”和ヨナタン、ワルター同前往屋顶。一番交谈后任务结束。

■最终实地训练を攻略后、最上でワルターに質問される

- 性に合っていると思う：混沌
- やり甲斐を感じている：秩序
- わからない：无变化

一觉醒来后前往“Kの酒场”，和老板K对话后查看黑板。之后打开菜单，选择“クエスト”→“チャレンジ”，此时会出现三个任务，分别是“恶魔を狩り爪を集めてくれ”、“ナラクの苔を拾ってきてくれ”和“ナラクに响く狮子の咆哮”。受注第三项任务，移动到ナラク。

进入ナラク后会获得“恶魔合体”的情报，菜单中出现“邪教の馆”的选项，玩家可以在此将多个低等级恶魔合成一个等级稍高一些的恶魔。另外，此时在主线任务

栏中还会出现“我が心の同胞に捧ぐ”这个任务，这个任务要先完成挑战任务中的三项后才能解除。

一直来到ナラク的地下二层，这片区域内会出现一种红色的敌人，它就是任务要消灭のオルトス。这个怪物冰结、耐火焰和咒杀，连续用冰魔法就能轻松搞定它。

另外两个任务的完成条件分别为：

●恶魔を狩り 爪を集めてくれ：获得3个格里芬之爪，这个要从魔兽グリフオン身上才会掉落，不过グリフオン出现的概率较低，玩家可以在一层入口处反复进出刷新，一旦看到出现的是鸟型恶魔的身影就必定是グリフオン无疑了。

●ナラクの苔を拾ってきてくれ：探索一、二层时，调查地上的青苔可获得（位置可参考地图上的绿色标志）

完成三个挑战任务后返回“Kの酒场”，和K交谈选择“纳品する”，上交任务道具后“我が心の同胞に捧ぐ”随之完成。



接到主线任务“同胞の搜索を要請する”，这个任务需要进入ナラク的地下三层去寻找失踪的武士，这片区域内有毒沼泽，如果没有学到解毒技能的话，就要去药局购入一些“解毒の乳液”。锻冶屋中还可购入“骨角の剣”。

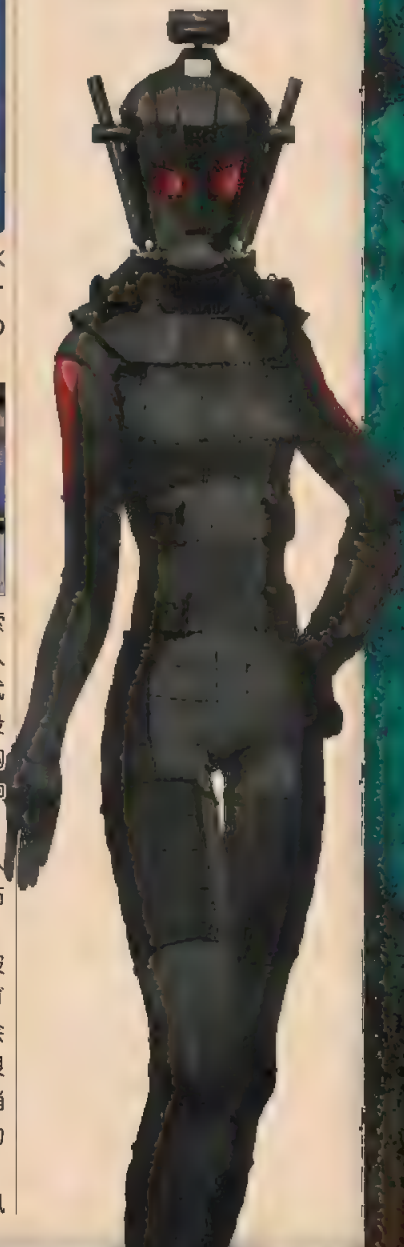
返回ナラク，来到第二层后从左侧的门进入，第一个岔路口往右走，打破尽头的触手进入第三层。往前走不远会出现一名身穿褐色披风的男子，他会召唤出两只ナーガ来与主角交手。ナーガ一上来就会给自己上加攻击力的BUFF，打人很疼，利用火炎的弱点将它们迅速消灭吧（这场战斗无法说服它们成为仲魔）。

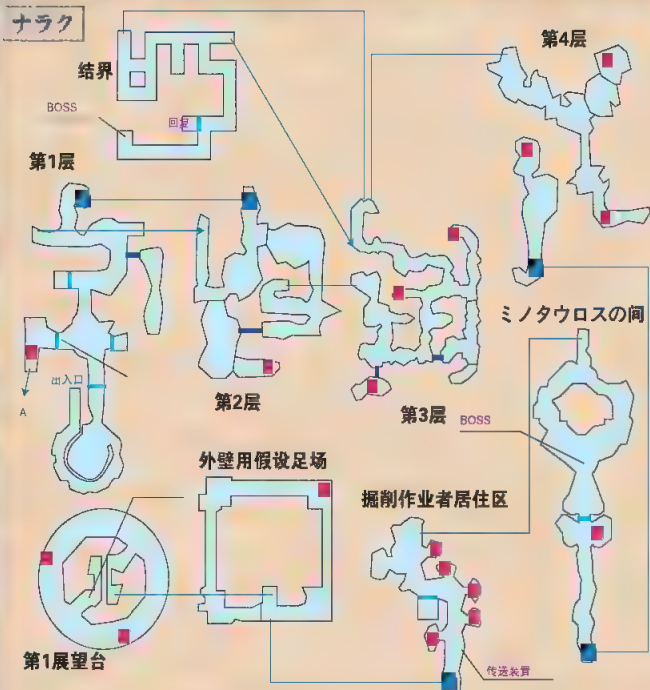
越过毒沼泽后再度遭遇披风

男，这次他召唤出了邪鬼ウエンディゴ，这个怪物火炎和电击，击败之后男子不甘心又召唤出了军势“DDSの群れ”，这场战斗有同伴的帮助，依旧使用火炎和电击魔法即可轻松搞定。

获胜后从前方结界进入，跟随少女的身影走到迷宫深处，遇到ステイヴン后进入旁边的房间可以恢复死亡的仲魔。存档一下，继续走到尽头房间中，遭遇BOSS妖树アルラウネ。アルラウネ弱火炎，耐钝、破魔和咒杀，并且她还会使用毒属性的范围攻击。火属性攻击“アギ”对付这个BOSS非常有效，这个技能可从堕天使メルコム处获得。

讨伐成功后返回宿舍入睡。





出現の悪魔	弱点	耐性/無効/反射
外道スライム	物、火、氷、電、沖、破	
邪鬼ラムジエルグ	氷	物、銃
妖魔ケンタウロス	電	銃
凶鳥フケイ	銃	沖
妖精ナバイア	氷	沖
夜魔モコイ	咒	破
魔獣グリフォン	銃	沖
妖魔チャグリン	沖	破
尸鬼サムライゾンビ	火、破	咒
墮天使メルコム	氷、沖	火、咒
妖虫ミルメコレオ	電	-
妖鳥タンガタ・マヌ	銃、電	沖

第二章 追捕黑武士

起床后接到任务“朝メシを食うぜ”，经过“ミカド城へ”→“城下町へ”→“パン屋”，一番交谈后再去往ミカド湖和イサカル交谈。

リンの知り合いか?

- そうだ：秩序
- 違う：混沌

回宿舍休息，剧情后接到任务“生存者を発見せよ”，需要玩家在该区域内救出三组幸存者。在通往幸存者所在位置的路上会有红色的敌人阻挡，基本都是群体出没的军势，多用AOE技能可速战速决。在地图最右侧的幸存者处会遭遇小BOSS战，BOSS鬼女ストリゲス弱銃、耐冰结。

救出全部幸存者后出现新指令，通往森林深处的道路会开启。来到地图中间位置，打倒BOSS尸鬼イサカル。这个BOSS没有明显弱点，耐破魔和咒杀，尽量挑伤害大的技能来吧。在战斗中会出现两次

选择肢，第一次选择关乎到BOSS的行动回数，第二次选择关乎到主角的阵营。

ラグジュアリーズかカジェアリテイズか?

- 自分はラグジュアリーズだ：BOSS行动回数+2
- 自分はカジェアリテイズだ：BOSS行动回数清零
- 構わず戦いを続ける：无变化

とどめを刺してくれないか?

- とどめを刺す：混沌
- とどめを刺さない：秩序

战斗结束后继续往森林深处走，在地图右上方遇到黑色武士。众人中了魅了术晕了过去，睁开眼时呈现出一幅从未见过的景象。在ステイヴンの指引下往右侧前进，来到少女所在的场所。交谈后主角苏醒过来，任务完成。

前往“紧急集会会场”，剧情后再到“Kの酒场”查看黑板会获得新主线任务“黒きサムライを捕縛なさい”，此外还会出现多个挑战任务。

修道院のタニストをやるべきだと思う?

- やるべきだ：混沌
- やめとくべきだ：秩序

再次返回ナラク，从第三层原本的结界处进入第四层。在地图的右下角玩家可以开宝箱获得“ナラクの鍵”，用这把钥匙开启第一层紧锁的门后就能打通第一层到第四层的快捷通道。从左下角的断崖跳到另一侧，再往下走，会来到第五层。径直往前走一点会遇到一扇门，门后就是BOSS魔兽ミノタウロス了，记得存个档再开门。这个BOSS实力不俗，火炎伤害无效，弱冰结，最好队伍里能有两个以上角色可使用冰结攻击，否则要想取胜会相当艰难。战斗中会出现两次选择肢，分别是

その程度で驚けると本気で思っているのか?

- 全力を尽くすまでだ：主角攻击力下降
- そう決意している：主角攻击力上升
- 聞き流す：无变化

サムライの實力は度々しか?

- その通りだ：BOSS命中率下降
- そんなことはない：BOSS命中率上升
- 聞き流す：无变化

キチジョージの森

出現の悪魔	弱点	耐性/無効/反射
妖精ピクシー	-	沖
魔獣ストンカ	銃、電	
凶鳥カマソツソ	銃	-
悪霊ディブク	氷、破	咒
妖精スプリガン	破、咒	物、電



战胜ミノタウロス后继续往前走，主角获得新武器，这片区域内还可以开启传送装置，并获得新任务“すべてのターミナルを開放なさい”。

来到外壁用假设足场，ステイヴン出现，交谈后玩家就可利用邂逅通信来和其他玩家交换恶魔了。

继续往前走会来到圆形的第1展望台，从中间的入口进入触发剧情，随后是BOSS战。BOSSメデューサの弱点是冲击系攻击，队伍中至少要有两人能使用“ザン”这个技能才会相对轻松一些。另外BOSS还会频繁使用火属性和雷属性攻击，注意开战前要调整好身上的装备。战斗中同样会出现两次选择肢，分别是：

石像の美しさがわかる?

- 確かに美しい：BOSS攻击力下降
- あんなものは丑い：BOSS攻击力上升
- 構わず戦いを続ける：无变化

瀕死になると目を見るとき。

- 真剣に見詰める：主角限制行动一回合
- 横目で軽く見る：BOSS防御力下降
- 構わず戦いを続ける：无变化



第三章

上野与霞ヶ关

获胜后走下楼梯来到1F，一段剧情后抵达东京，接到任务“恶魔讨伐队基地を探し出す”。控制主角往左侧前进，来到上野驿，进入前方的地下街。这里算是个小据点，有武器店、猎人商会等等。进入地下街后右数第一个房间是传送装置，需要消灭一组恶魔后才能使用。

和露天商店的老板对话，选择第二个选项后要求输入密码“アルカソ-ダラ”，这样就能使用密卖所购买武器和防具了。

到“ハンター-商会”中和站在右侧的男子对话，接到任务“ピアレイ退治”。

由地下街西侧出口来到不忍池，前往位于地图中央偏上一点的船渡点，往里走会出现恶魔ピアレイ。这场战斗分为两个阶段，首先ピアレイ会召唤出军势，用AOE技能迅速将其清理干净，然后ピアレイ就会登场。ピアレイ没什么太有威胁的招式，弱点是火炎魔法，胜利后获得ピアレイ的头，本任务结束。

返回东京的大地图，前往东南方的两国。将ピアレイ的头交给恶

魔集团的首领后，在他们的帮助下渡河来到千代田地区。这片地区能进入的地方很多，但现阶段都没有特殊剧情出现。先往南走再往西走来到霞ヶ关。

前往地图左侧中部的电梯间入口，会遭到一名男子的阻拦。和他对话后选择“わからない”会出现敌人地灵ツチゲモ，它的弱点是冰结和冲击，多用“ブフ”和“ザン”就能轻松解决。

乘坐电梯来到地下，直行来到地下二层。右数第一间屋子里会遭遇战斗，全部都是妖精系，不算强敌，但她们会使用回复魔法，故还是应速战速决。胜利后解放该处的传送装置。

再前往右数第二间屋子，剧情后获得ID卡，用它可以开启左数第一间屋子和正前方恶魔讨伐队基地的门。进入基地内任务“恶魔讨伐队的基地を見つけなさい”自动完成。一段对话后会出现选项：

君もそう思わないかい？

- 思う：秩序
- 思わない：混沌

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
邪龍チヨトンダ	破	銃、氷
妖獣カクエン	沖	火
妖鬼オニ	-	-
鬼女リヤナンシ	沖	-
悪霊ポルターガイスト	沖、破	-
外道フリガン	氷、沖	銃、電



出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
龍王ナーガ	火	氷、電
魔獣カソ	氷	火
邪龍トウビ	-	-
鬼女ストリ	銃、電	氷、咒
妖鬼アズミ	電	氷

第四章

新宿与都厅

回到大地图，移动到神田后支付500块钱渡河。这片区域被毒沼泽覆盖，需要淌过毒沼泽向西走，直到遇到ハンター-の女，再往南走，来到一片灯火璀璨的高楼区就是新宿了。

进入新宿后，往前走一点就会遇到女子高中生ヒカル，出现选择肢，从少女口中得知在池袋的某家书店中有关于黑武士的情报。

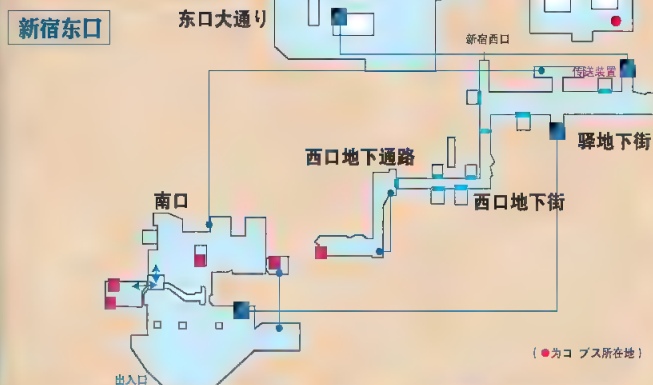
君たちを助けない顔がよね、どこからきたの？

- 地上から：秩序
- 教えない：混沌

同上野一样，在新宿的地下街中也存在着各种店铺，先到地图上方开启传送装置，然后到ハンター-商会一旁的楼梯口和男子交谈，再前往ハンター-商会，查看揭示板获得任务“コープスどもを杀りやがれ”。先打开菜单，选择挑战任务中的该任务，将其受注，再返回男子所在处，对话后出门。该任务要打倒7只尸鬼コープス，它们的身影在地图上呈紫红色，弱点为火炎魔法。全部7只消灭完后BOSS幽鬼デュラハン就会登场，她的弱点是电击，物理攻击的效果不大，尽量选择魔法输出吧。中途会出现选项：

悪魔にさどめを刺すか？

- とどめを刺す：混沌
- とどめを刺さない：秩序



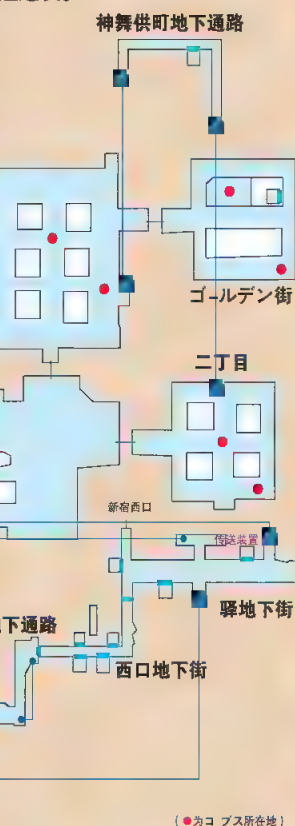
出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
妖鳥カラドリウス	銃、咒	破
邪鬼イツボンタラ	破	火
龍王ノズチ	火	物、氷、電
妖精ジャックフロスト	火	氷
妖精ジャックランタン	氷	火
幽鬼オバリオン	氷	電

完成任务后返回新宿地下街，往西走到尽头，和站在铁闸门前的男子交谈，获得新主线任务“いざ都厅の悪魔退治”。从男子身后的通路前往西口驿前，一直往西走，进入红门后遭遇都厅的BOSS。这里阿修罗会的男子会提出质问：

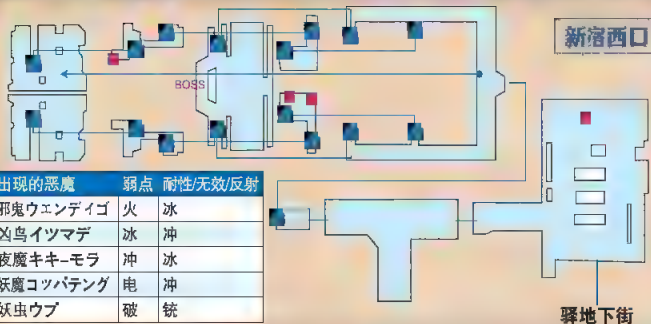
新宿のためあの悪魔を始末してくれや？

- 始末する：秩序属性，与BOSS地灵クエビコ交战，难度较高，弱点为火炎属性攻击，胜利后获得4000块钱和地灵の护符
- 始末しない：逆う：混沌属性，与军势交战，弱点是銃击和电击，胜利后获得地灵の护符

无论选择哪一个分支，只要战斗胜利，任务就会完成。返回地下街，再回到大地图上，往上走，越过毒沼泽后经由饭田桥的地下道抵达池袋。



出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
外道タトウマン	咒	破
外道ナイトストーカー	破	-
悪霊マカブル	銃、破	咒
幽鬼モウリョウ	咒	破
鬼女ヨモツシコメ	破	咒
ゴロツキの群れ	-	物、銃、破



出現の悪魔	弱点	耐性/無効/反射
邪鬼ウエンディゴ	火	氷
凶鳥イツマデ	氷	沖
夜魔キキモラ	沖	氷
妖魔コツパテン	電	沖
妖虫ウブ	破	銃

第五章

池袋

来到池袋，使用地灵の护符打破结界，得到新任务“セイオウボ狩りのススメ”。从第一个区域跳到地面后，由东侧来到第二个区域，进入ガイア教团成员把守的大门，来到恶魔的结界中。即将走到尽头时遇到教团红衣女子カガ，她会召唤出圣兽セイギウカイ阻挠我们，好在没什么有威胁的技能，轻松搞定后存个盘，进入前方房间打BOSS地母神セイオウボ。

セイオウボ的弱点是ザン，不过一开始的攻击对她起不到什么效果。紧接着教团成员会出现帮忙，カガ以牺牲性命为代价削弱了BOSS的防御，之后再使用冲击系魔法对她狂轰滥炸即可。但这个BOSS的血量很厚，要做好打持久战的准备，开战前补足MP是很有必要的。获胜后任务“セイオウボ狩りのススメ”完成。

从サンショイン前左下方的出口返回大地图，往上绕行来到池袋的地下街，这里已经彻底荒废没有商店能用了，不过在地图上方的小房间内依旧有传送装置，需要击败“夜魔キウン+夜魔インキュバス×2”这个组合才能使用。キウン的弱点是冰结、インキュバスの弱点是电击。

从右侧的楼梯来到池袋 东口驿前，这片区域内有大片毒沼泽存在，如果回复药不够的话可以坐传送装置回城去买。从地图右下方的门进入恶魔结界中，

往前走出不远就会遇到曾经交手过的リリム军势。可以选择打或是不打，不过如果逃避掉的话，リリム军势还是会反复出现的。弱点是冰结系攻击，好在血量不高，基本能在一回合内搞定。来到尽头的房间中，遇到黑武士，会有两个选择肢：

❶ 貴方この東京にすめと言われながら人でもないで思えるかしら？

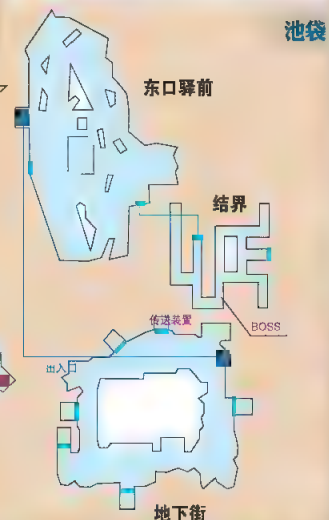
- 思える：混沌
- 思えない：秩序
- わからない：中立

❷ どうしますか？

- 捕まえる：秩序
- 捕まえない：混沌

无论如何选择，任务“黒きサムライを捕縛なさい”都会完成，然后自动回到ミカド国。

出現の悪魔	弱点	耐性/無効/反射
軍勢 女帝警備隊		物、銃、沖、破、咒
天女セシリ	電、咒	沖
邪龍ハクジョウシ	火	氷
妖鳥コカクチョウ	氷	銃、沖
鬼女ユキジョロウ	火	氷
妖魔カラストング	氷、電	火、破
妖獣タエ	銃、沖	電



第六章

新宿御苑与封灵塔

和三人分开后前往城内的“オペリスク广场”观看黑武士的处决仪式，没想到摘掉黑武士面具后露出来的脸居然和修女ギャビー一样。尽管黑武士最终被处决，但她所说的话却已动摇民众的心。转天接到ギャビー的指示来到“修道院”中，领取任务“同胞たちに救いの手を”。

从传送装置来到新宿，返回大地图，绕行到右下方的“新宿”进入。新宿御苑的地图不算复杂，就是个圆形，进入后往左走，用道具可以熄灭火焰墙。来到南侧出口处遇到一位男子阻挡，选择“そうだ”后和魔王パロール交手。这个BOSS会频繁使用火炎魔法攻击及范围攻击，团队中最好能有个可以用群体回复魔法メディア的人负责抬血线。パロール没有明显的属性弱点，火炎和冲击攻击对它都没有效果，多利用物理攻击来磨血吧。

要解救的三位同胞就关在封灵塔カゴメ的三个房间中，三个房间全部都有BOSS看守。堕天使ムールムール和堕天使ゴモリ这两个恶魔的弱点都为冰结，不难解决掉。第三个房间中是BOSS魔王アスモデウス，它会提出选项，必须选择帮助假面男才能推动剧情。BOSS弱冲击系攻击，会吸收火炎伤害。它的难点在于必定会先制攻击，并且起手就会有一个大伤害范围技。队伍中4个人最好都能使用冲击系魔法，并且有一人要学会使用回复魔法メディア。

战斗胜利后回到新宿使用传送装置返回修道院，任务“同胞たちに救いの手を”达成，接到新任务“黒きサムライを杀せ”和“いざ渋谷へ”。

❶ 何かしたのか？

- 実は……：混沌
- 心当たりはない：秩序



封灵塔

出現の悪魔	弱点	耐性/無効/反射
妖樹マンドレイク	火	
堕天使オリアス	氷	火、咒
妖鬼モムノフ	沖	物
フード チュパカラ	電	破、咒
妖虫オキクムシ	氷、沖、破	銃

新宿御苑

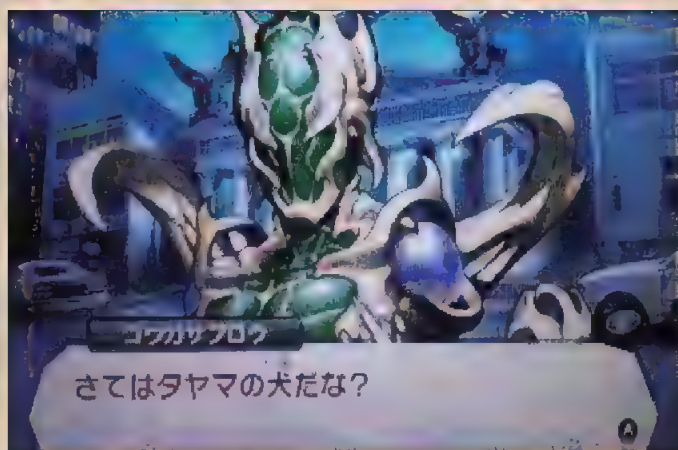
封灵塔カゴメ

出現の悪魔	弱点	耐性/無効/反射
邪神バフォメット	破	咒
妖虫オキクムシ	氷、沖、破	銃
堕天使ハルバス	銃、沖	咒
人間アシュラウマン	咒	破
軍勢バビロニアの群れ	-	物、銃、破、咒
魔王シエムハザ	沖	咒
堕天使ダントリアン	電	火、氷、沖、咒



第七章

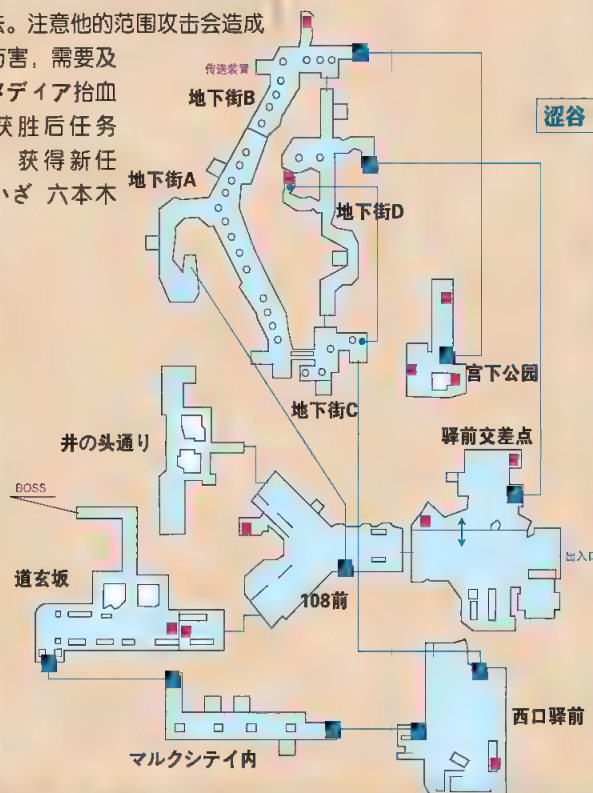
混合



さてはタヤマの犬だな？

传送回新宿后来到大地图往西南方向走，一直来到三轩茶屋。经过这里的地下道可抵达涩谷。从驿前交叉点一直往左走，抵达108前，然后从地图下方进入地下街，这里的商店全部可以用。先到地下街B去开启传送装置，继续先打败龙王ヤマタノオロチ，此恶魔弱电击、火炎和冰结攻击无效。

涩谷的地图非常大，玩家移动时可参考攻略的地图。此番的目的是道玄坂的尽头，但不能从108前进入道玄坂，只能沿着地下街C→西口驿前→マルクシテイ内→道玄坂的顺序来移动。来到道玄坂地图的最上方后任务“いざ 涩谷へ”完成。和男子交谈后入手新任务“コウガサブロウを杀りやがれ”，继续往里走遭遇BOSS龙神コウガサブロウ，弱点依旧是冰结系魔法。注意他的范围攻击会造成不小伤害，需要及时用メディア拾血线。获胜后任务达成，获得新任务“いざ 六本木へ”。



返回大地图，往右走一点的高楼群就是六本木，和タヤマ交谈后他会提出任务“ユリコを杀せ”，只能选择接受。回到涩谷使用传送装置抵达霞ヶ关，往右上方走，来到两座高楼中间的“丸ノ内”，这里就是东京驿。

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
フドクダ	銃、沖	冰
地獄スダマ	火	电
妖魔デイス	銃	冰
尸鬼サムライコブス	火、破	咒
妖精ゴブリン	电	
妖精セタンク	-	冲
夜魔インキユバス	电	冲、咒
邪龍バジリスク	冲	咒
妖樹スケグスロー	火	銃、冲
妖精ケルビ	冲	冰
魔獣ヘアリージャック	破	咒
军勢 妖精の群れ	銃	物、火、冰、电、冲

第八章

银座与御地本愿寺

进入东京驿后往左走到尽头会遇到教团的人，此处会出现选择肢：

どうしますか？

- ユリコを杀しに来たという：混沌
- ガイア教団に入団したいと言う：秩序
- 立ち去る：中立

无论如何选择都会进入战斗，妖鬼モムノフの弱点是冲击系。胜利后继续往前走来到银座的地下街。先往右侧走开启传送装置，这里因为受教团控制所以并不需要战斗。

从地下街往下方走，外出来到大地图后再往前走一点进入筑地本愿寺。进门后遇到一名信徒，获得挑战任务“试练を乗り越えよ”

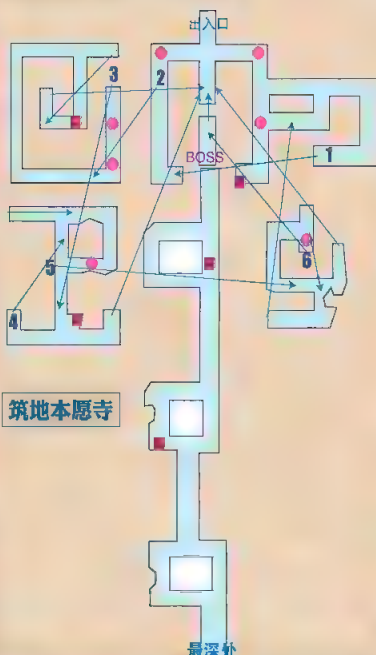
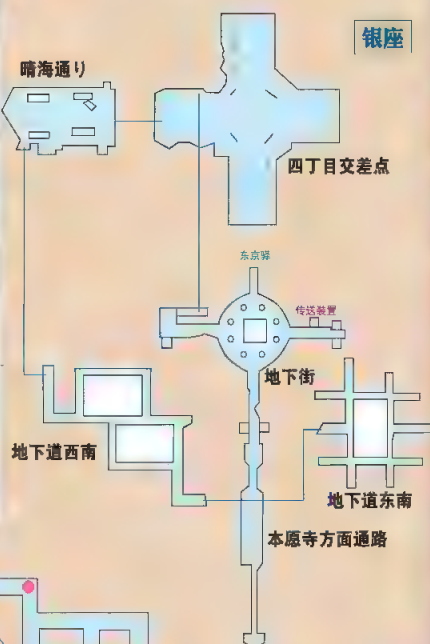
（需进入菜单中受注）。这个任务要求玩家抵达本堂，但要顺利抵达必须先消灭路上的所有红色敌人才行。玩家可以参照地图上的数字标号来移动，抵达本堂门前时会有BOSS战。

BOSS鬼女ターラカ没有明确的属性弱点，使用高伤害的物理攻击和钝攻击来解决她吧。

进入本堂中，任务“试练を乗り越えよ”完成。一群人掉进了哲学の回廊。这里会有出现三个选择肢，持续选左的话偏混沌，持续选右的话偏秩序。

和莉莉丝一番交谈后，ワルター-离队，获得任务“真の悪を教えてあげる”。直走返回本愿寺，再返回银座地下街的中央，遇到正在交谈のワルター-和ヒカル。从ヒカル处获得“マッチの箱”，然后从传送装置移动到新宿。

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
悪霊インフェルノ	冰、破	火
妖鬼ヤマワロ	破、咒	物、冰
邪神ミシヤクジさま	冰	电、咒
フードイナバシロウサギ	銃、火	破、咒
人間ガイアマン	-	銃、咒
墮天使オセ	-	咒
人間ガイアウマン	-	銃、咒
魔獣ネコマタ	冰、电	火、冲
悪霊ビシヤチャ	火、破	冲、咒
天女ククリヒメ	电、咒	冲、破
邪鬼ラクシヤサ	冲、破	物
幽鬼ユレル	破	咒
龙王ユルグ	火	冰、电



出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
人間ガイアマン	-	銃、咒
悪霊ビシヤチャ	火、破	冲、咒
邪龍キング	火	电、冲
悪霊インフェルノ	冰、破	火
人間ガイアウマン	-	銃、咒
幽鬼エンク	冰、冲	火、咒
墮天使ネビロス	冲、破	物、咒
妖鬼ヤマワロ	破、咒	物、冰
妖鬼モツイクサ	破	咒
魔王パロール	-	火、冲
夜魔キウン	冰	破
外道マッドガッサー	破	咒
墮天使オセ	-	咒

第九章 ミッドタウンと逆さヒルズ

从新宿地图右上角的出口来到东口大通り，再从上方的出口来到神舞供町，前往右上角のフロリダ店。回答フジワラ提出的问题：

君は一般に暮らしていけると思うか？

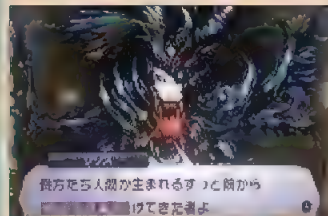
- 思う：混沌
- 思わない：秩序

剧情后ワルター归队，返回新宿，通过传送装置抵达涩谷，返回大地图，一直往东走，来到ミッドタウン。ミッドタウン被恶魔英杰テンカイ守护着，一定要进行战斗。テンカイ无特定的弱点，给予一定伤害后他会向主角不断地提问：

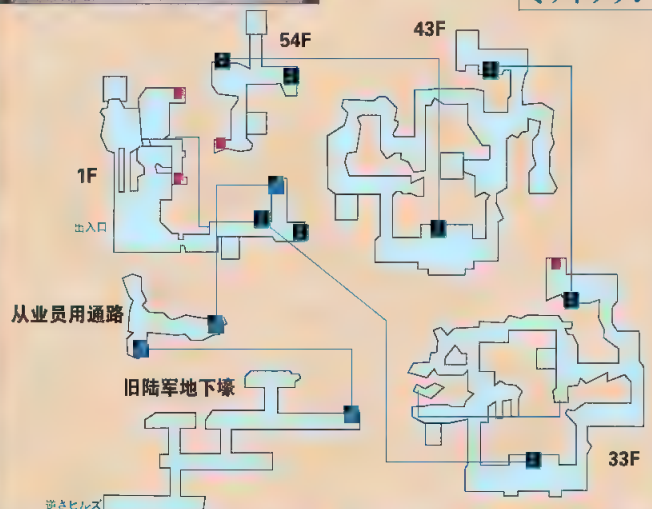
貴様が理想とする東京とはいかなる都であるものが？

- 秩序による平和な都：对应秩序属性
- 自由に生きる混沌の都：对应混沌属性
- 秩序と自由を併せ持つ都：对应中立属性

玩家回答这个问题时应选择与自身属性相同的答案，可提升主角的能力。



ミッドタウン



出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
地霊ティタン		物
妖虫アルケニー	冰	銃
地霊ツチグモ	冰	电
妖精シルキー	火	冰

阿修羅金の真実を果てようとする？

- 改革する：混沌
- 維持する：秩序
- 分からない：中立

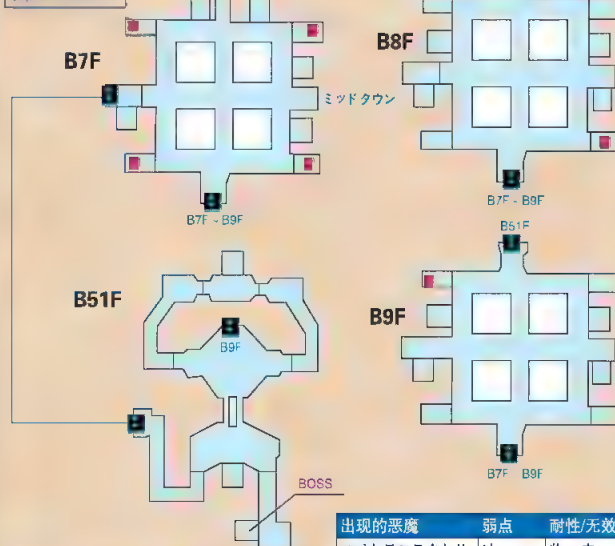
胜利后乘坐电梯经过33楼、43楼抵达54楼，进入电梯旁的房间，和天使マンセマツト交谈后1楼的结果就会消失。

返回1楼，进入刚才被火焰隔断的区域，经过从业员用通路、旧陆军地下壕，抵达逆さヒルズ。

B7F北侧的房间中可以入手一把2番の钥匙，B8F同样是在北侧房间中入手3番の钥匙，来到B9F的西侧房间中要与死者军势交战，LV47的等级较高，集中使用火炎魔法攻击吧。胜利后得到4番の钥匙，前往北侧的电梯使用钥匙来到B51F。下楼梯后正前方的房间中了解到赤玉の真相，任务“真の悪を教える”完成。离开房间后空间会变成红色，上电梯后不久出现剧情，醒来后已回到六本木ヒルズ。

新任务“然る御方よりの传言です”开始。回到涩谷乘坐传送装置返回ミカド国，前往城下町のシンジユク村への小道，剧情后出现路线分支，选择秩序的话前往ナラク入口和ヨナタン汇合，选择混沌的话返回宿舍和ワルター汇合。此处是游戏中首个分歧点，如果要体验两条路线的剧情的话，就要在作出选择前另存一个档。

逆さヒルズ



出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
妖樹ザックム	冲	冰、咒
地霊ティタン		物

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
地霊トラルテクトリ	冰	物、电
凶鸟グルル	破	冲、咒
妖魔ヴァルキリ	电	物、破、咒
妖虫アルケニー	冰	銃

第十章-1 ヨナタン路氏

返回銀座赶往筑地本愿寺，遇到濒死的男子后选择“ベンチへむかう”，直走来到防空壕，再往下方前进，开门打BOSS邪鬼ギリメカラ。物理攻击和狙击对这个BOSS都没有效果，而且它的攻击力高、行动回数又多，群体回复魔法是必不可缺的，另外也可以给我方上回避率增加的BUFF来减少受伤的几率。

继续往里走，快要走到地图下方的门口时一位女信徒会变成成鬼女ターキニー与我们交手。她的弱点是冰结攻击，整体实力比前一个BOSSギリメカラ要低不少，持续冰魔法攻击就可搞定。

进入前方的房间中打BOSS夜魔リリス。弱点是銃击属性，电击系攻击会被吸收，另外莉莉丝使用的魔法攻击也是电击系的，开战前记得先把弱电击的仲魔换下场。同之前的BOSS一样，莉莉丝受到一定伤害后就会向主角提问：

さあ、その感情をもっと顔にだして私にぶつけてみなさい

- リリスを睨みつける：主角全能力下降
- リリスに微笑みかける：BOSS防御力下降
- 構わず戦いを続ける：无变化

戦いの興奮一掃き上げる力の冲动を

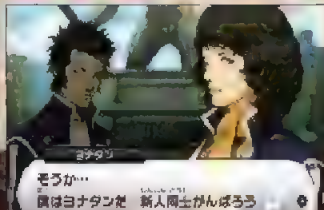
- 確かに感じる：主角全能力下降
- 微塵も感じない：BOSS防御力下降
- 構わず戦いを続ける：无变化

打倒莉莉丝后，“黒きサムライを杀せ”和“ユリコを杀せ”这两个任务同时完成，获得新任务“胸騒ぎがするのだ”。

前往六本木ヒルズ，从人质手中获得钥匙，然后重返逆さヒルズのB51F。来到正前方的房间中，得到密码的情报，然后前往地图上方的房间，和工场长交谈获得密码“1603”。输密码的地方在下了楼梯后的右手边，如此一来所有无法进入的门就全部可以打开了。玩家可以先乘坐左下角的电梯回到B7F拿武器“小鸟丸”，再去右下角打BOSS。

邪神ヤソマガツヒ的弱点是火炎攻击，比较恐怖的是它的“太古の怨念”这一招，会给我方施加毒、风邪、麻痹、睡眠等多种不利DEBUFF，没有解除这些DEBUFF的技能的话，最好就将全队全部换成可使用火炎攻击的，争取在一回合内解决掉它。

返回大地图，经过涩谷往北走，路过千駄ヶ谷时进入会有一段



剧情，然后继续在大地图上往东北方向前进，来到市ヶ谷驻屯地。ヨナタン路线中这里不需要打BOSS，一直来到B3F的最下方的房间，ワルター-出现向主角提出质问：



同じカシミアリテイーズとして
てなあ？

- わかる：混沌
- わからない：秩序

人はなぜ生まれ、世界はなぜ存在するか考えたことはあるか？

- ある：混沌
- ない：秩序

第十章-2 ワルター-路線

返回银座赶往筑地本愿寺，入口处收到教团民众的欢迎。进入正堂和リス会面，得到新任务“真の乐园へ連れていってあげる”。传送到涩谷，来到大地图后往北走进入千駄ヶ谷，与BOSS龙神コウガサブロウ交战。这个BOSS和之前并无区别，依旧是用冰结攻击来解决它。

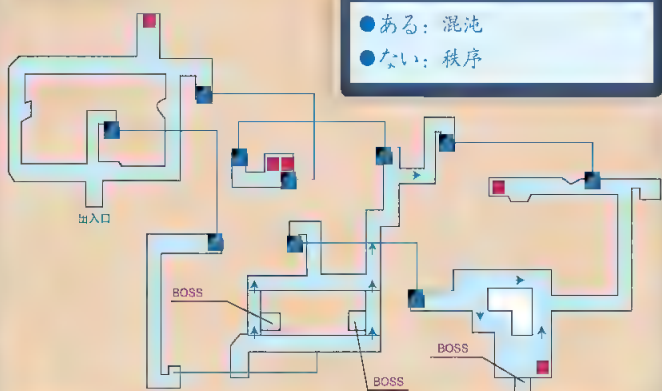
获胜后往右上方走来到市ヶ谷驻屯地。地图和ヨナタン路线是一样的，但多了几个BOSS要打。B2F西侧的小房间中打英杰ミチザネ，弱点是冰结属性。东侧的小房间中打天津神オモイカネ，弱点是火炎属性。两个BOSS全部消灭后B2F的火焰结界才会解除。

来到B3F地图最下面的房间进入，先回答一个问题：

平穏を私ずるべき姿だと
思うか？

- 思う：混沌
- 思わない：秩序

市ヶ谷驻屯地



出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
鬼女クロト	冲	火、破、咒
天使サラスヴァティ	火	冰、破
龙王ウロボロス		物、冰、电、破、咒
军势カチコミの群れ	-	物、銃、破

打BOSS英杰ヤマトタケル。它没有明显弱点，但会反射电击系攻击，给予一定伤害后BOSS会提出质疑：

我とは比にならぬと知れ

- 所詮は国家の犬だろう：BOSS攻击力和防御力上升
- 今はタヤマの手下だろう：BOSS攻击力下降
- 構わず戦いを続ける：无变化

このような行いをもととするのか？

- 是とする：BOSS防御力下降
- 是としない：BOSS攻击力上升
- 構わず戦いを続ける：无变化

战胜BOSS经过一段剧情回答白影提出的问题。

人はなぜ生まれ、世界はなぜ存在するか考えたことはあるか？

- ある：混沌
- ない：秩序

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
鬼女ラケシス	冰	电
邪鬼グレンデル	破	物、銃
死神オルクス	火、电	物、冰、冲、咒
鬼女アトロボス	火	冲、破、咒
军势狂者の群れ		物、銃、咒

第十一章

砂漠の宿

醒来后和ヨナタン、ワルター- 汇合，来到外面后发现东京已经变成了一片荒野。往西北方向前进，在一片圆形沙地中有一块建筑废墟——新宿，进入其中遇到一批难民，出现选择肢：

このままだと逝られちゃうかも

- 杀られる前に杀る：混沌
- 様子を見る：秩序

一行人被带入一间空旷的房间中，一个纯真的声音向众人提问：

悪魔召喚プログラムを見せて

- 見せる：秩序
- 見せない：混沌

之后可以自由移动，但是此时地图机能还没有恢复，玩家只能跟着感觉走了。来到上一层，在通往地面的楼梯的右侧房间中和アキラ交谈，アキラ提出要用装置作为报酬让主角帮他消灭魔王ブルート，只能选择接受。

地图机能恢复，获得新任务“君たちを救世主と见入んで”。前往楼梯时还会接到任务“いざ 砂漠の涩谷で悪魔退治”。

来到大地图，往右下方走，来到霞ヶ关。进入恶魔讨伐队基地，右数第一个门是传送装置，传送到涩谷。进入地下シェルター-内部，再来到恶魔的结界中，走到最上方的房间展开BOSS战。

第一个BOSS是军势自缚の群れ，弱点是火炎魔法，没什么难度。打倒军势后死神イシュタム就会登场，她会以极高频率使用全体即死魔法，如果玩家和仲魔都不耐咒杀的话，每回合给自己上一块“テトラジャヤの石”也是个不错的战术。胜利后任务“いざ 砂漠の涩谷で悪魔退治”完成。

从涩谷的传送装置回到霞ヶ关，来到大地图往右下方走，越过大桥后来到ブルート城。一进城就遭遇军势P.A.M.I-の袭击，虽然没有属性弱点，不过血量也不算厚，多用群体攻击技能很快就能解决掉。

ブルート城的地形较为复杂，大家移动时可以参考地图的标号顺序来走。来到标号12处，再往前走就是BOSS战了。

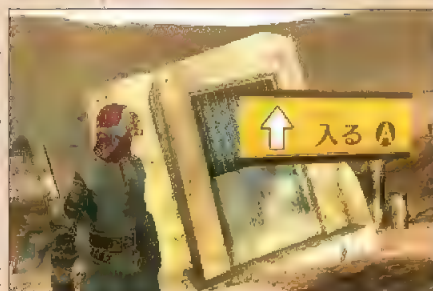
BOSS魔王ブルート弱点为冰结，火炎和銃击会被吸收，给予一定伤害后会出现选择肢：

考えるまでもない、そう思うだろう？

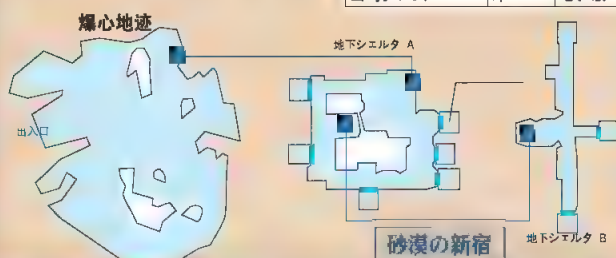
- 確かに考える価値はない：混沌
- 考えるくらいはしてもいい：秩序

打倒魔王ブルート后返回1楼，再从大地图回到新宿，来到地下2层正前方的房间，任务“君たちを救世主と见入んで”完成，入手道具“ヤマトのリモコン”。

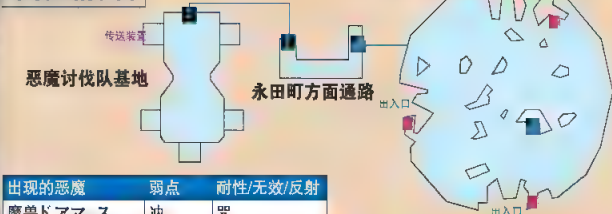
离开新宿后往东走，会看到一幢完好的建筑，这里是市ヶ谷驻屯地。和之前的地图是一样的，依旧有许多扇门单向通行，来到B3F的无限发电炉所在地，选择“押す”。



出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
尸鬼バトリオット	火	銃、咒
妖鳥タイホウ	銃	冲
魔獣ドアマス	冲	咒
妖魔シウテクトリ	冰	銃、火、咒
凶鳥アンズー	冲	电、破

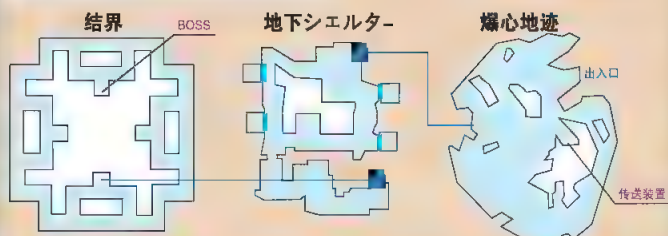


砂漠の関ヶ关



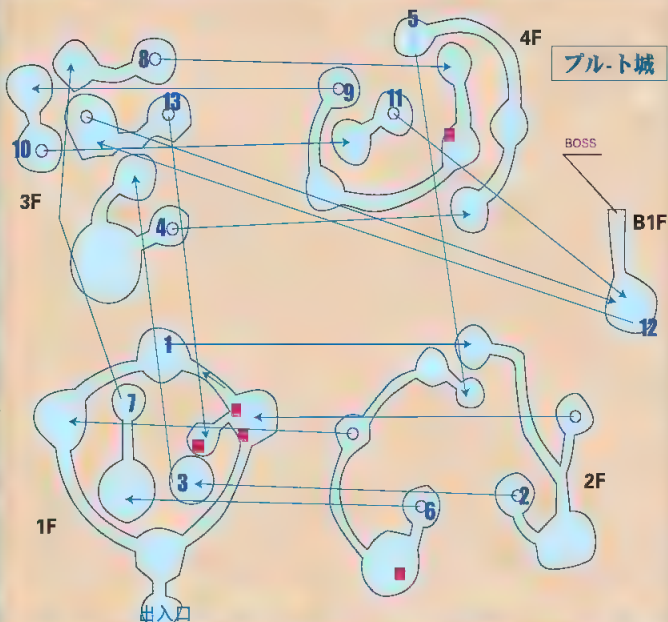
出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
魔獣ドアマス	冲	咒
アルラウネ	火	銃
マンティコア	冲	电、咒
パチャカマク	电	冲、咒
ローレイ	火	冲

砂漠の窪谷



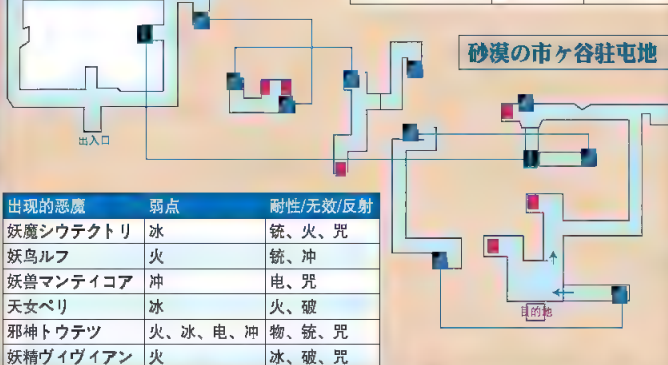
出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
死神ベルセボネ	电	冰、破、咒
魔獣オルトロス	冰	火、咒
凶鸟グルル	破	冲、咒

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
悪霊ガロット	火、破	銃、咒
地霊ゴグマゴグ	火、物、冰、电	冲、咒



出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
マシンP.A.M.I.		
妖獣カブラガン	冲	火
妖精ナジャ		破
死神ヘル	火	冰、咒
地霊ゴグマゴグ	火、冲、咒	物、冰、电
妖獣カブレバス	破	物

出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
妖獣アルキング	火	銃、电、破、咒
凶鸟アンズー	冲	电、破
邪神トウテツ	火、冰、电、冲	物、銃、咒
妖鳥タイホウ	銃	冲
邪鬼ギリメカラ	电、冲、破	銃、咒
死神ベルセボネ	电	冰、破、咒
军勢マシンの群れ		破、咒



出現の悪魔	弱点	耐性/无效/反射
妖魔シウテクトリ	冰	銃、火、咒
妖鳥ルフ	火	銃、冲
妖獣マンティコア	冲	电、咒
天女ベリ	冰	火、破
邪神トウテツ	火、冰、电、冲	物、銃、咒
妖精ヴィヴィアン	火	冰、破、咒

第十二章

東京王の乱

醒来后回到了恶魔讨伐队基地，前往右数第三个房间和アキラ交谈，离开后再回去交谈一次，选择“倒す”，得到新任务“新宿はもらった”。

返回大地图往西北方向移动，移动到快靠近版边时出现的入口就是新宿。往前走一点就会有强制战斗，幽鬼ヴェータの弱点是火炎属性，不算是难对付的敌人。

继续往南走会来到新宿御苑，不过里面除了一些遗物外没什么特别的东西。进入新宿的地下街，来到地图最西端的铁闸门前，调查后进入恶魔结界，来到右上角的房间中打BOSS。

第一个BOSS是军势“ヤクシャの群れ”，弱点为冲击系攻击，会反射冰结。打倒军势后魔神マハマユリ登场，他的弱点是电击属性，冲击系无效。开战后他会以很大概率对我方任意仲魔使用即死魔法，并且战斗中他还会不断给自己上魔法反射罩和回血。好在伤害都不算很高，团队中如有3人以上能使用电击魔法的话就可轻松取胜。

剧情后出现选择肢：

元の世界に帰りたい

- 帰りたい：秩序
- 帰らない：混沌

获得新任务“东京王になるんだぜ”。返回大地图往右走，来到市ヶ谷駐屯地。剧情中出现选择肢：

なか変だよな

- 変だ：混沌
- 変ではない：秩序

市ヶ谷駐屯地の地图和之前有所不同，从1F的左侧楼梯来到2F，先到上下两个房间中消毒，再来到最右边中间的房间中和恶魔交谈后入手钥匙，用它可以开启2F中间的电梯，乘坐电梯移动到B3F，之后沿路一直走就能来到最下面的房间，里面是BOSS东京王ケンジ。

61级的东京王ケンジ对玩家来说是个强敌，他的物理攻击伤害很高，最好团队中能有一人可以使用“テトラカーン”这个技能来反射BOSS的攻击，另外能应对咒杀的技能最好也带上。BOSS的弱点是火炎和冲击，一番轰炸后BOSS提出质问：

お前も燃えてきたろ？

- 不敵な笑みで应える：BOSS攻击力上升
- 苦しそうな顔で应える：BOSS攻击力上升、主角防御力下降
- 杀气を入めた顔で应える：BOSS防御力下降
- 構わず戦いを続ける：无变化

打到一定程度后BOSS会假死，此时出现选项问是否要取回リモコン。暂时不要取回，否则会导致全能力下降。再差不多攻击一个回合后BOSS才会真正死去，任务“东京王になるんだぜ”完成，入手リモコン。再次按下机关又会出现白色身影，出现选项：

世界を「変」にしてみよう

- 世界を无にする：进入战斗，破坏装置后进入BAD END
- 世界を无にしない：会出现下一个选项。

世界をどうする？

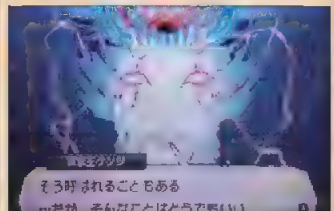
- 世界を維持する：秩序
- 世界を破壊する：混沌
- わからない：中立

若当前玩家的属性为秩序，那么选择“维持”的话就会进入秩序路线，之后和ヨナタン汇合。

若当前玩家的属性为混沌，那么选择“破坏”的话就会进入混沌路线，之后和ワルター汇合。

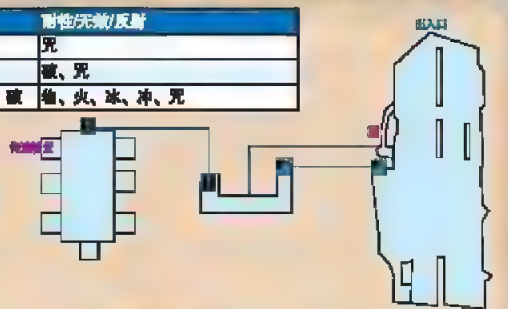
若玩家选择了与当前属性相反的答案的话，ステイブーン就会出现，之后就进入中立路线，和イザボ汇合。

不过上述情况只能作为一个参考，具体结果如何还要看玩家之前所做出的选择。假如一直在选偏秩序向的回答，那么很有可能即使选了“破坏”也仍会走入秩序路线的。反之同理。



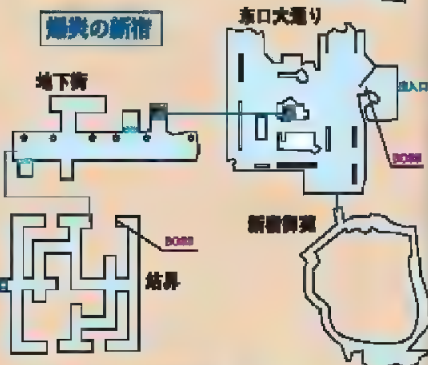
出現の順番	属性	属性/天敵/反耐
戸島カウ	火、氷	呪
死神ゲデ	-	毒、呪
黒いレオン	毒、電、氷	毒、火、氷、毒、呪

爆炎の電ヶ美

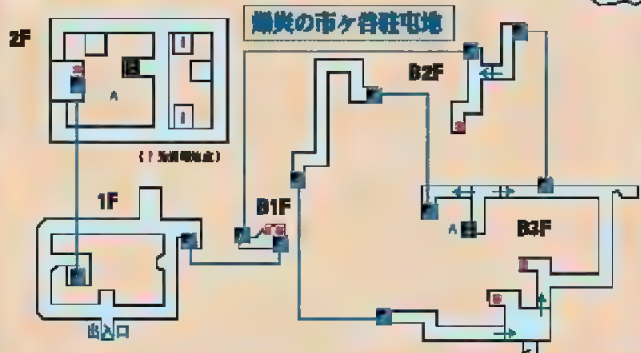


出現の順番	属性	属性/天敵/反耐
黒いデニール	毒	呪
黒天使ミスラ	火、氷、毒、呪	
黒王ダニエル	毒、火、氷、毒、呪	
妖術マン	毒、呪	
デコア	毒、呪	
黒いメカ	毒、呪	

爆炎の新宿



爆炎の市ヶ谷駐屯地



出現の順番	属性	属性/天敵/反耐
黒いムシエフシエ	毒	呪
黒いタインメイ	火、氷、毒、呪	
黒天使デカラビア	毒	呪

出現の順番	属性	属性/天敵/反耐
黒天使ミスラ	火、氷、毒、呪	
死神ゲデ	-	毒、呪
黒王ヤマタノオロチ	毒	火、氷

【混沌】お前らもまた秩序をほつし得る。そうは考えぬのか?

- その可能性はある: BOSS全能力+1, 我方全能力-1
- 自由こそすべてだ: BOSS全能力-1
- 構わず戦いを続ける: 无变化

【中立】お前は何を思っているのか?

- 神: BOSS全能力+1, 我方全能力-1
- 悪魔: BOSS全能力+1, 我方全能力-1
- 人々: 我方全能力-1
- まだ分からない: 我方全能力+

【秩序】彼がお前の選択を知ったらどう思うか気になりはしないのか?

- ワルターのことが気になる: BOSS全能力+1, 我方全能力-1
- ワルターのことは知らない: BOSS全能力-1
- 構わず戦いを続ける: 无变化

【混沌】彼がお前の選択を知ったらどう思うか気になりはしないのか?

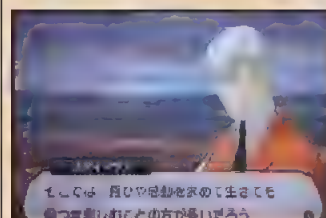
- ヨナタンのことが気になる: BOSS全能力+1, 我方全能力-1
- ヨナタンのことは知らない: BOSS全能力-1
- 構わず戦いを続ける: 无变化

【中立】選択を知ったらどうなるか気になりはしないのか?

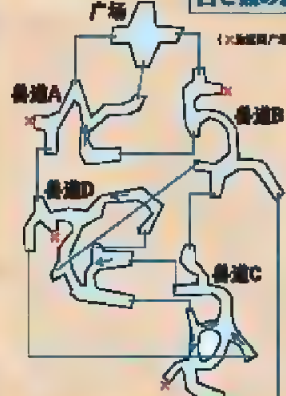
- 2人のことが気になる: 我方全能力+1
- 2人のことは知らない: 主人公HPが1、MPが0
- 構わず戦いを続ける: 无变化

全部四人打倒完后, 相应的任务完成, 剧情后获得新任务。

走秩序路线的请看“终章 秩序の国境”, 走混沌路线的请看“终章 混沌の乐园”, 走中立路线的请看“终章 人類の未来”。



白と黒の森



出現の順番	属性	属性/天敵/反耐
凶鳥カウ	毒、氷	火
妖術オベロン	毒	毒
魔王ロキ	-	毒、氷、毒、呪
魔術アーマン	氷	呪
魔王アバドン	毒	火、毒、呪
妖術マスターレオン	毒	火、氷、呪

第十三章 終章 白と黒の森

无论是走入秩序路线、混沌路线还是中立路线都要打以下的內容

剧情后获得任务, 要求打倒隐藏在森林中的4个ホワイトメン。ホワイトメン所在位置是依次出现的, 位置不定。首先要先把全部地图都探开, 待有警报提示时就说明该地区出现了BOSS。这几个BOSS都没有明显的属性弱点, 并且他们都会使用对群体的咒杀魔法, 所以最好要有テトラジャア这个防即死的技能, 假如没有的话能提高咒杀耐性的技能或是“テトラジャアの石”也可以。

拥有イザボ-外觀的BOSS是个难点, 她血量越低时越会使用伤害巨大的AOE技能, 很容易灭团, 玩家只能尽可能地将仲魔的血线提上去(低于400都比较危险), 然后团队中要有一人可使用“メディア

ラハン”这个全体回满血的技能, 每次イザボ-攻击后就立刻回血, 还要有一个仲魔负责上耐咒杀のBUFF。

最后一个BOSS是イサカル外形的敌人, 物理攻击对他最有效。依旧是给予一定伤害后会出现选择枝:

【秩序】お前らも神に杀され得る。そうは考えぬのか?

- その可能性はある: BOSS全能力+1, 我方全能力-1
- 自分は杀されない: BOSS全能力-1
- 構わず戦いを続ける: 无变化

終章 秩序の国境



回到东京涩谷, 返回大地图后经过千駄ヶ谷抵达市ヶ谷駐屯地。进门后就要与イザボ-交手, 她会召唤出她的三只仲魔出来, 保险起见还是采用物理攻击较为稳妥。当イザボ-HP下降到一定程度时, 会出现选择枝:

【中立】そんなことが本当に許されると思っていますか?

- 許されると思う: BOSS攻击+2
- 許されないが仕方ない: 主人公防衛-2
- 許される必要があるのか: 敌方行动回数消失

HP继续下降时出现第二选择枝:

■ イザボ-に対してどのような態度で応えますか?

- 手を差し伸べる: BOSS全能力+2
- 刃をむける: 主角全能力+2
- 何も答えない: BOSS全能力+1、主角全能力+1

总的来说, イザボ-并不算难对付的敌人, 获胜后往前走让天使破坏封印, 来到ルシファ-パレス无限の間。这里只有一张地图, 无论走哪个门都会回到此场景内。先把地图完全展开, 当1楼出现2个宝箱时从2楼东南侧的门进入, 打BOSS魔王ルキフグス。ルキフグス不存在弱点, 但会反射冲击和钝击, 好在HP也不高, 不难搞定。

胜利后从一旁的门返回1楼大厅, 此时大厅中会有3个宝箱。这次进入1楼西侧的门, 打BOSS魔王ベリアル。火炎属性对这个BOSS无效, 另外要注意它的火炎攻击和物理攻击都会造成不小的伤害。

战胜恶魔ベリアル后无限の間の中央会出现一道紫光, 进入来到无限光の間。在地图正上方房间的楼梯后方是传送装置, 需战胜三人一组的恶魔后才能使用。

从无限光の間の左下角的门来到明星廊, 再往前走就是最终BOSS战了。魔王ルシファ-有两个形态, 全都不存在明显弱点。第一形态下多用物理攻击和钝击输出, 给予一定伤害后ルシファ-会向玩家提出质问:

■ 誰のために戦いますか?

- 大いなる神: 主角的HP与MP全回复
- 東京の人々: 主角全能力-1
- 自分自身: 主角无法行动一回、BOSS行动回数+2
- 何も答えない: BOSS全能力+1

继续攻击几个回合后ルシファ-会变成第二形态。该形态下BOSS会不断将我方仲魔踢出队列, 主角只能再次将它们召回队中。给予一定伤害后BOSS再次发问:

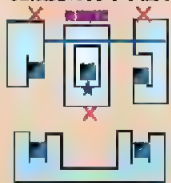
■ 威圧的な眼光が襲ってくる

- 激しく睨み返す: 主角HP为1、MP为0
- 勢かに見詰め返す: 主角HP与MP回满、行动回数+2
- 穏やかに目を閉じる: 我方行动回数消失
- 气高く視線を遮らす: 主角攻击力-3

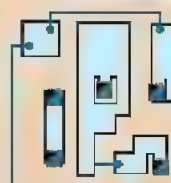
这场战斗并不算难, 关键是要保持好血线, 团队中最好有两人可以负责群体回血, 这样才能在其中一人被提出队列后还能照顾到全队的血量。胜利后任务“今日の安寧が明日も続く世界”完成, 游戏通关。

出現時属性	属性	物理/魔法/炎/氷
魔王グエータラ	火、雷	咒
魔王ラング	電	毒、炎
魔王ムールムール	火	電、沖、咒
邪道ヤム	電	咒
邪道ファアニル	氷、電	毒、炎
邪道マーサー	炎	毒、咒
魔王ツイツイミル	-	毒、咒
魔王シェウ	火	氷、沖、毒、咒
魔王スルト	氷	火、毒、咒
邪道邪魔の邪道	-	毒、氷、沖、咒
魔王サマエル	-	毒、咒

无限光の間(下層)



无限光の間(上層)



(X)无限光(上)



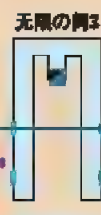
无限の間2F



无限の間1



无限の間2



无限の間3

无限の間1F



出入口



BOSS



BOSS

ルシファ-パレス

混沌路线: CHAOS

第4章

混沌的东国

来到市ヶ谷驻屯地1F, 靠近出口时遇到イザボ-, 她会召唤出仲魔与我方交手。使用物理属性的AOE攻击较为有效, 战斗中同样会出现选择枝。

■ そんなことが本当に許されるとおもって?

- 許されるとおもう: BOSS攻击力+2
- 許されないが仕方ない: 主角防御-2
- 許される必要があるのか: 敌方行动回数全消失

■ イザボ-に対してどのような態度で応えますか?

- 冷たく見下す: BOSS全能力+2
- 刃をむける: 主角全能力+2
- 何も答えない: BOSS全能力+1、主角全能力+1

获胜后回到涩谷, 乘坐传送装置返回スカイ, 一路往上来到了ミノタウロスの间的入口, 由路西法解开封印来到ブルガトリウム 第1冠。这张地图非常简单, 首先要进入左右两个门消灭BOSS, 中间的门才会开启。

左边门中是一波天使军势, 很好解决掉。右边门中是大天使カスフエル, 弱点是火炎攻击。

进入中间的门来到第2冠, 第2冠和第3冠之间靠着红色的光门相互传送, 迷宫出口位于第2冠的正下方。

第4冠的地图和第1冠类似, 正前方有5道门, 左一是天使军势; 右一是天使アスラエル, 弱点为冰结。左二和右二两扇门通往第5冠, 中间的门是传送装置, 要击败一组敌人后才能使用。

来到第5冠, 先到右边的房间打大天使ハニエル, 无明显弱点。胜利后前往左边的房间, 打大天使セラフ。这个BOSS比较独特, 他会持续给自己上防御壁, 致使我方攻击无效。玩家需要仔细观察其防御壁的颜色, 并使用相应的魔法来中和防御壁效果: 红→火炎、蓝→冰结、绿→冲击、黄→电击。破坏防御壁后再随便用各种大招开轰即可。

从中央的门来到第6冠, 这里

与第2、3冠类似, 都是靠光门传来传去, 出口位于第4冠的中间位置。再往前走就是打最终BOSS了。

BOSSメルカバ-无明显弱点, 各种大伤害技能随便丢吧。

■ 汝は誰のために戦うのか?

- 全ての悪魔たち: 主角无法行动一回
- 東京の人々: 主角全能力下降
- 自分自身: 主角全能力上升
- 何も答えない: BOSS攻击力提升

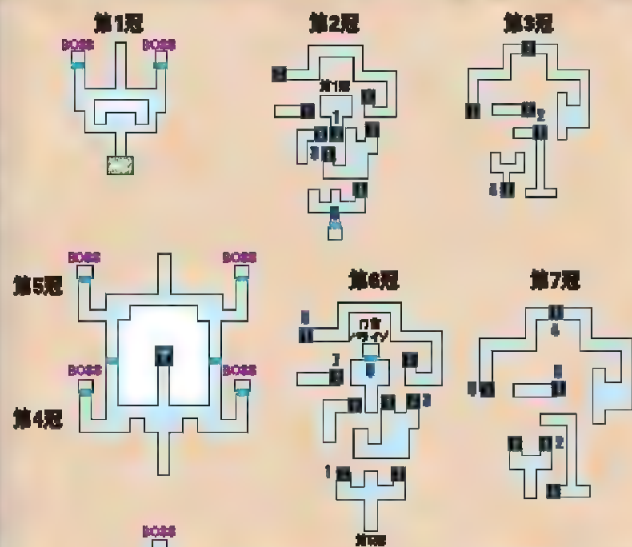
继续攻击几个回合后メルカバ-会变成第二形态。给予一定伤害后BOSS再次发难:

■ メルカバ-の严かで神圣な眼差しがリンの心身を貫く

- 杀意を入れて睨む: 主角命中率大幅下降
- 穏やかにうけ入れる: 主角损血、MP为0、麻痹
- 杀意を入れて笑う: 主角全能力上升
- 邪険に目をそらす: 主角全能力下降

胜利后移动到“屋上”和路西法一起见证ミカド国的毁灭与新世界在混沌中诞生。游戏通关。





出現の順番	属性	属性/天敵/属性
天使ケルブ	電	雷、沖、雷
天使ドミニオン	氷、光	火、雷
天使ソロネ	沖、光	電、雷
妖魔ガネーシヤ	電	沖、雷
邪神アルシエル	雷、火、雷	火、氷、電、沖、光
幽島フレズベルグ	雷、火	氷、沖
魔王アナンタ	沖	氷、電、雷
死神ネルガル	-	-
邪神パレス	火	氷、雷、光
半悪天使の半悪	-	雷、火、電、雷
死神モト	-	-

ブルガトリウム

中7路线 NEUTRAL



剧情后来震ヶ关。イザボー加入队伍，这时由于剧情上与东のミカド失去联系，暂时无法领取或缴纳ミカド的一切挑战任务。前往新宿神舞供町东北角のフロリダ店。

在フロリダ被ツギハギ提问，选择“知っている”后推进剧情，之后会要求玩家输入名字，将软键盘输入法切换为“カナ”（片假名），输入“マサカド”，领取主线任务“あとは若人に任せる”，前往银座。

由地下街の西側楼梯上到四丁目交差点，调查道路中央的巨石，发生平将门（マサカド）剧情。领取新的主线任务“希望の大砲を撃てよ”，前往任意猎人商会（领取挑战任务的酒吧），系统会要求玩家将综合排名提升到第一位。

此时如果前往六本木地区的大楼，逃出大楼两次可以从之前被绑架的武士手中获得道具“龙蛇の双腕”、“明光の轮宝”、“黄泉の移れ土”、“八意の腕”、“飞梅の苗木”和“烧津の火打石”，手持它们去调查之前打过的变成岩石的BOSS，会解锁各自的合体。具体

对应为：

1. 龙蛇の双腕：涩谷北面千秋ヶ谷隧道中のコウガサブロウ。
2. 明光の轮宝：涩谷东南ミッドタウン1Fのテンカイ。
3. 黄泉の移れ土：经过ミッドタウン的地下壕到达逆さヒルズB51F的ヤソマガツヒ。
4. 八意の腕：涩谷东北の市ヶ谷駐屯地B2Fのオモイカネ。
5. 飞梅の苗木：涩谷东北の市ヶ谷駐屯地B2Fのミチザネ。
6. 烧津の火打石：涩谷东北の市ヶ谷駐屯地B3Fのヤマトタケル。

提升综合排名是一个艰辛的过程，也是该路线比秩序和混沌更为麻烦的焦点。提升排名的方法是完成固定的分支任务任务，具体如下。不同编号所对应任务的完成方法可后文的“挑战任务全攻略”中寻找。



G015	百人分の脚
G016	街を明るくしたいのだ
G018	フィルムを回してください
G026	サムライ&ハンター共闘挑戦
G027	ハンター-ナメント预选
G031	狂気の亡霊
G033	地下シェルター-の定期点検
G035	施設自由区
G036	社を守る悪魔
G050	ハンター-ナメント決選
G052	産能増進委員会
G054	ブラックカードを止りましょう
G056	大いなる威嚇
G058	銀座の写真を送ってきてください
G060	誕生する地母神
G064	多重悪魔合体
G067	天王御青輝
G101	三千大千世界

不断完成挑战任务，将自己在猎人公会的排名提升到第一位后，主线任务“希望の大砲を撃てよ”自动完成。利用传送装置前往新宿、上野、涩谷、银座、池袋，触发与民众们见面的剧情，每次见面都会提示圣杯中的光芒增长。待出现“光が満ち満ちている”字样后，就去银座的四丁目交差点战变为岩石のマサカド，触发主线任务“旧ろう 当り前の‘日常’に”，此时要确保自己身上的仲魔容量至少有一个空的，否则无法让マサカド加入队伍。

前往スカイ，在“ミノタウロスの洞”的结界前发生剧情，进入ウルガトリウム第1冠。左侧天使群弱点为冰结，右侧大天使カズフェル弱点为火炎和钝，将两边BOSS都解决后第1冠中央道路开通，进入第2冠。

第2冠和第3冠是上下颠倒往来的两个区域，按顺序走到第4冠，左侧房间是天使群，右侧房间是アズラエル（弱点冰结），不过和混沌路线不同的是，中央传送装置房间的BOSS由兰殿王三人组变成了魔王マール，该BOSS擅长物理攻击，对电击和冲击两种属性吸收，没有弱点，用万能魔法配合テトカカーン可稳妥地取胜。

由第4冠左右两侧的门到达第5冠，左边BOSS是大天使セラフ，右边BOSS是大天使ハニエル，这两个BOSS均没有明显弱点。

穿过6、7两冠的区域到达门前パライズ，与大天使メルカバ-发生BOSS战，该BOSS有两个阶段，



与第一形态作战时出现选择技：

● 人の子にとつてあまりに過激なこの戦い 彼は誰のために戦うのか？

- 東京の人々：主人公全能力+1
- かつての友：主人公全能力-2
- 自分自身：BOSS行動回数+2
- 何も答えない：BOSS攻击+3

进入第二形态后出现选择技：

- 睨み返す：我方全员命中、回避率に最低
- 微笑みを向ける：我方全员防御-2，附加风邪状态
- 目を逸らす：主人公全能力-3
- 黙って受け止める：主人公HPとMP全回復，全能力+3

第一形态其主要进攻手段是电击，第二形态的“汝抗う事なかれ”（两次万能伤害+状态下降）、ヘキサグラム（即死）都比较有威胁，需要用雄叫、アンティクトン等削弱其防御。打完BOSS后，东のミカド 国的挑战委托再次解禁，イザボー暂时离队。

由传送装置前往涩谷，经由涩谷北方的干駄ヶ谷到达市ヶ谷，照样发生マサカド 打开结界的剧情。进入打开的结界，到达ルシファ-パレスの无限の間。这部分的攻略与秩序线依然是除了传送装置守卫BOSS不同外其他完全一样，ルキフグス没有弱点，对冲击和钝属性反射，好在HP不高；注意魔王ベリアル不能用アンティクトン打，否则BOSS会给自己加满血另外打消我方所有有利状态。

到达最深部的明星廊，进门与最终BOSSルシファ-交战。和大天使メルカバ-一样有两阶段形态，第一形态选择技：

● この背理にして恐るべき戦いを彼は誰のためにすすむのか？

- 東京の人々：主人公HP和MP全回復
- かつての友：主人公全能力-2
- 自分自身：BOSS行動回数+2
- 何も答えない：主人公防御-3

高级羽毛布団をつくりたいのだ

领取地点: Kの酒場
 委托者: K
 出现条件: 开始任务“黒きサムライを捕縛なさい”后
 内容: 上交フケイの羽 ×5
 报酬: 750 マツカ

说明 击败フケイ就可以获得道具。多在迷宮1层出没，弱点为锐。

湖の龙退治

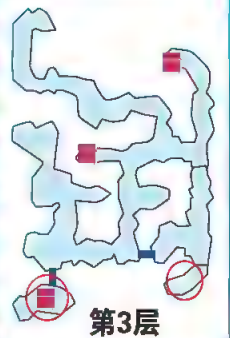
领取地点: Kの酒場
 委托者: K
 出现条件: 开始任务“黒きサムライを捕縛なさい”后
 内容: 击败セイリュウ
 报酬: アハズヤグレー

说明 湖の龙は湖に生息する。湖の中心に湖の龙の巣がある。湖の中心に湖の龙の巣がある。湖の中心に湖の龙の巣がある。

狂战士讨伐作战

报酬: アハズヤグレー×1
 领取地点: Kの酒場
 出现条件: 二周目

说明 狂战士は地下第3層に出現する。地下第3層の中心に狂战士の巣がある。地下第3層の中心に狂战士の巣がある。



第3層

死への舞踏会

领取地点: Kの酒場
 委托者: ホーブ
 出现条件: 完成任务“チャグリン讨伐競争”和“呪いのガントレット”后
 内容: 击败不吉の群れ×5
 报酬: アハズヤグレー

说明 不吉の群れは地下第3層に出現する。地下第3層の中心に不吉の群れの巣がある。地下第3層の中心に不吉の群れの巣がある。

ノンベエの友

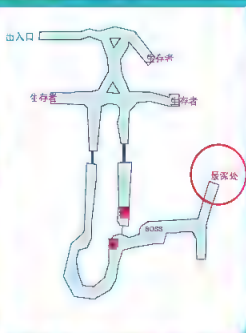
领取地点: Kの酒場
 委托者: K
 出现条件: 发现タミナル后
 内容: 上交タンガタ・マヌの肝 ×6
 报酬: 750 マツカ

说明 击败在ナラク第3層出没的タンガタ・マヌ后能掉落。第2次开始完成任务报酬下降。

子どもの搜索愿い

领取地点: Kの酒場
 委托者: オギクボ村の女性
 出现条件: 发现タミナル后
 内容: 寻找モテモ
 报酬: 銀のネックレス

说明 モテモは地下第3層に出現する。地下第3層の中心にモテモの巣がある。地下第3層の中心にモテモの巣がある。



ニュー・カマ・讨伐競争

报酬: 1000 マツカ
 领取地点: Kの酒場
 出现条件: 二周目ナラク掘削作業員居住区のタミナル发现后。

说明 ニュー・カマは地下第3層に出現する。地下第3層の中心にニュー・カマの巣がある。地下第3層の中心にニュー・カマの巣がある。

反乱の种子を摘むのだ

报酬: 鉄のクワ
 领取地点: Kの酒場
 出现条件: 二周目ナラク掘削作業員居住区のタミナル发现后。

说明 反乱の种子は地下第3層に出現する。地下第3層の中心に反乱の种子の巣がある。地下第3層の中心に反乱の种子の巣がある。

百人分の卵

领取地点: 上野の人外ハンタ 商会
 委托者: 上野精锐料理长
 出现条件: 到达上野人外ハンタ 商会后

内容: 上交ルフ鳥の卵
 报酬: 運の香×3

说明 ルフ鳥は地下第3層に出現する。地下第3層の中心にルフ鳥の巣がある。地下第3層の中心にルフ鳥の巣がある。

街を明るくしたいのだ

领取地点: 上野の人外ハンタ 商会
 委托者: 上野自治体
 出现条件: 到达上野人外ハンタ 商会后
 内容: 上交LED 电击球
 报酬: 回復セット A

说明 在图上位置调查会进入恶魔结界，击败结界内BOSS キンキ就能得到任务物品。キンキ弱点为冲击属性，会吸收电击属性攻击。它会使用シオンガ和牙折り两个攻击技能，攻击力比较高。因此仲魔最好具备电击耐性或者能吸收电击属性攻击。



血の争奪戦

领取地点: 上野の人外ハンタ 商会
 委托者: 上野地下密売所
 出现条件: 完成任务“ピアレイ退治”后
 内容: 上交ストリゲスの血 ×4
 报酬: 日用品数点

说明 使用タミナル传送到雷ヶ关后，击败在这里游荡的恶魔ストリゲス就会掉落任务物品。它的弱点属性为电击。

フィルムを届けてください

领取地点: 上野の人外ハンタ 商会
 委托者: 上野地下道具屋
 出现条件: 完成任务“ピアレイ退治”后
 内容: 帮主道具店主
 报酬: 2500 マツカ

说明 フィルムは地下第3層に出現する。地下第3層の中心にフィルムの巣がある。地下第3層の中心にフィルムの巣がある。

海賊悪魔の讨伐

报酬: 1900 マツカ
 领取地点: 上野の人外ハンタ 商会
 出现条件: 二周目以后，讨伐上野的ピアレイ之后

说明 海賊悪魔は地下第3層に出現する。地下第3層の中心に海賊悪魔の巣がある。地下第3層の中心に海賊悪魔の巣がある。

コ-ブスどもを杀りやがれ

领取地点：新宿の人外ハンター-商会
 委托者：阿修罗会新宿支部
 出现条件：主线剧情自动发生
 内容：击败コプス×7
 报酬：上质豚肉

[illegible]

C029 任务 炎を無効化する服の開発

领取地点: K の酒場
 委托者: K
 出现条件: 到达新宿の人外ハンタ 商会后
 内容: 上交力ソの皮衣 ×4
 报酬: 3450 マツカ

说明 击败在霞ヶ关的樱田通りの魔兽カマサキ可以获得，它的弱点为电击。

C030 157 中所得者向け高級食材

领取地点: 新宿の人外ハント 商会
 委托者: 肉のハナガサ社長
 出现条件: 到达新宿の人外ハント 商会后
 内容: 上交上质豚肉 ×4
 报酬: ジャンクパ ツ若干

说明 击败上野区域大地图上的カタキラウフ能够获得任务物品，它弱点为火炎，从第2次开始完成获得报酬变为若干矿石。

狂気の亡霊

领取地点: 新宿的人外ハンタ-商会
 委托者: 熟练ハンタ
 出现条件: 到达新宿的人外ハンタ 商会后
 内容: 击倒狂気の群れ×4
 报酬: 魔力の香×4

说明 受其有向之引，事象会由内而新变为以无道气、非道德制、エ・ムチン等、二才性、任气的和并而留为心。事象变为心，使其也变去，又品性无主、交易感者、从属感性、其材比其种或成者既而、亦主地品一而造者也。故其林子エ・ムチン等、三才性可也、先其品性在无心流、由于只合自然又其物而决往心、故神是来于エ・ムチン等的材料而解、解脱的心面。

ク・フ・リンの武芸修行

领取地点: 新宿の南口
 委托者: 女神スカーハ
 出现条件: 在新宿南口战斗中 和恶魔サンショ

对话就能接受任务
内容：击败セタンタ
报酬：ブリューナク

[illegible]

責任 地下シェルターの定期点検

领取地点: 东京新宿南口
 委托者: 新米ハンタ カナエ
 出现条件: 完成任务“フィルムを届けてくだ
 さい”后
 内容: 検査悪魔讨伐队基地
 报酬: カモフラ ジュウ

说明 在本手册各章的正文中, 凡有“说明”二字, 表示该内容为强制性要求, 必须遵照执行。凡有“注意”二字, 表示该内容为提醒事项, 应予以注意。

彼女の思い出

领取地点: 新宿驛地下街
 委托者: 新宿居住者 よしえさん
 出现条件: 完成任务“フィルムを届けてください”, 击败过デューラハン之后
 内容: 拍摄照片
 报酬: 速さの香×5

[illegible]

1035任务 池袋自由区

领取地点：新宿西口駅前小屋内
 委托者：新米ハンターイヌカイ
 出现条件：完成任务“フィルムを届けてくだ
 さい”，击败过デューラン之后
 内容：拍摄照片
 报酬：5000マツカ

[illegible]

第36任 社を守護する悪魔

领取地点: 新宿の人外ハンター商会
 委托者: 中堅ハンター・ハヤシダ
 出现条件: 完成任务“いざ都厅の悪魔退治”
 后
 内容: 击败オオクニヌシ
 报酬: 武士具足・黄昏

说明 艾叶性味苦、辛，归肝、脾、肾经。大寒，有毒。功能：温中下气，散寒止痛，开郁化滞，温经止血，安胎，祛风除湿，止痒。主治：寒湿中阻，脘腹胀满，泄泻，痢疾，经水不调，胎动不安，跌打损伤，皮肤瘙痒。



宋燈いの夕べ

领取地点：随机
 委托者：地母神ハリテイー
 出现条件：完成任务“暴れ者を捕まえてくれ”后，和恶魔对话
 内容：保护ピヤンカラ
 报酬：破毒のリング

说明 本图表示在“数据”菜单下“数据有效性”对话框中“数据有效性”选项卡下的“数据”列表框中，选择“序列”选项，并单击“序列源”按钮，弹出的“序列源”对话框。



本館所刊、雑誌、記事等に掲載、または刊行
 される雑誌や新聞記事等、又は海外より
 印刷物等が、本館蔵書にあり、そのうち
 本館に所蔵されていないもの、及びその

凶星坠つ

领取地点: 新宿の人外ハンタ-商会
 委托者: 池袋天井观测所
 出现条件: 击败セイオウボ后
 内容: 合成并上交一只バルドル
 报酬: 破眠のリング

[illegible]

サムライ中野高校

领取地点: 新宿の人外ハンター-商会
 委托者: 熟练ハンタ シマダ
 出现条件: 主线剧情选择和ワルタ
 タン同行后
 内容: 击败マリシテン
 报酬: ブラッククレスト

説明 要旨を要する。最初書き込める範囲が上方向から自動で縮小される。個人と団体別集計結果を比較し、47都道府県でシンチン、水質指数、人口、健康改善率、対死所得格差、多世帯世帯割合、非正規雇用労働者割合など。

老人の救出

领取地点: 涩谷の人外ハンタ 商会
 委托者: 元ハンタ キュウズウ
 出现条件: 主线剧情选择和ワルタ 或者ヨナ
 タン同行后
 内容: 解救老人
 报酬: 108000マナ

[illegible]

猛毒の世界

领取地点: 新宿(沙漠)の人外ハンタ 商会
 委托者: 医疗班
 出现条件: 进入沙漠世界后
 内容: 上交伤药 ×15、デイスボイズン ×15
 报酬: 若干遗物

说明 身上如果没有的话可以去体育用品店购买。

明日を生きる為の糧

领取地点: 新宿(沙漠)の人外ハンタ 商会
 委托者: 食料调大班
 出现条件: 进入沙漠世界后
 内容: 上交怪バビロンの怪鸟肉 ×3
 报酬: 3000 マツカ

说明 之后在ブルート城中击败アンズー就会掉落。从那里前往，与豪斯进行战斗并杀死它。

酒下ロボ-退治を手伝ってくれ

报酬：ガラクタ若干
 领取地点：新宿の人外ハンター
 出现条件：二周目之后，来到沙漠的东京时

[illegible]

惟一の食料

领取地点: 新宿(沙漠)の人外ハンター商会
 委托者: 食料调大班
 出现条件: 完成任务“君たちを救世主と见入
 んで”后
 内容: 击败トラソルテオトル
 报酬: グレイトチャクラ×2

[illegible]

燃料の入手を手伝ってくれ

领取地点：新宿（沙漠）の人外ハンタ 商会
 委托者：资源调达班
 出现条件：完成任务“君たちを救世主と見入
 んで”后
 内容：上交PCアーミの死骸×10
 报酬：チアクラボット

说明 击败在ブルート城中的Pアーミー就能获得，第二次冒险完成任务获得的任务奖励会有所不同。

砲台の搬運を手伝ってくれ

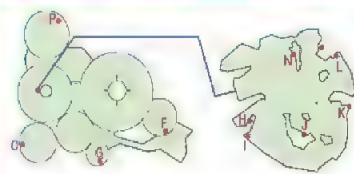
领取地点: 新宿(沙漠)の人外ハンタ 商会
委托者: 恶魔防卫班
出现条件: 完成任务“君たちを救世主と見入
んで”后
内容: 将炮台送到指定位置
报酬: 10000マツカ

[illegible]

死を呼ぶ翼

報酬: Pアミの死骸×3
 领取地点: 新宿的人外ハンター-商会

出现条件：二周目之后，来到沙漠的东京世界，完成挑战任务“炮台の搬运を手传つてくれ”后

[illegible]

ナグルファルのを集めるのだ

领取地点：市ヶ谷駐屯地（沙漠）
 委托者：死神ヘル
 出现条件：悪魔对话
 内容：上交死者の爪
 报酬：ブラッククラウン

[illegible]

C078 任务 娱乐の箱

领取地点：霞ヶ关の人外ハンター商会（火炎世界）
委托者：恶魔人间ハヤト
出现条件：到达霞ヶ关（火炎世界）后
内容：上交小型液晶 TV 一式
报酬：若干遗物

说明 出大地图向下在东京塔遗迹采集点调查就能获得小型液晶TV一式，第二次完成任务开始报酬有所不同。

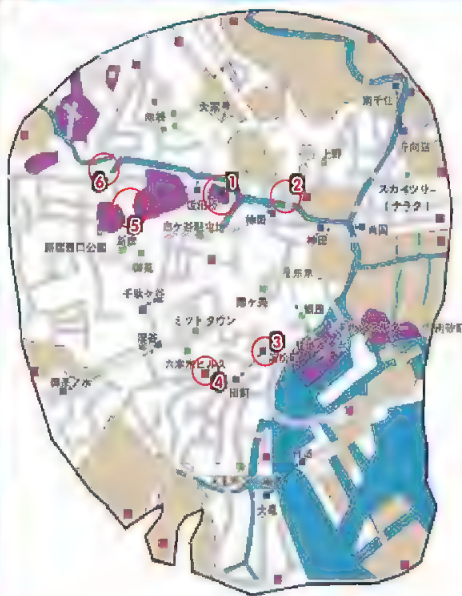
謎の召喚儀式を阻止せよ

报酬：Pu弹
领取地点：爆炎的东京地图的涩谷的人外ハン
夕 商会
出现条件：需之前走混沌路线，来到爆炎的东
京地图后

说明 请读者注意以下表格中的说明，更加注意，
 表格中的环境二字表示，环境为，从环境
 中，以及，环境，为多环境等，环境，环境
 环境，环境，环境

デビルバトルロイヤル

报酬：宝石若干
 领取地点：爆炎の东京地图，池袋の人外ハン
 タ 商会
 出现条件：需之前走混沌路线，来到爆炎の东
 京地图后，主线剧情讨伐ホワイトメン之后。



领取地点：新宿（火炎世界）
委托者：天女アブサラス
出现条件：来到新宿（火炎世界）后战斗中和
恶魔对话
内容：上交ヴァスキの皮×2
报酬：回復セツトA

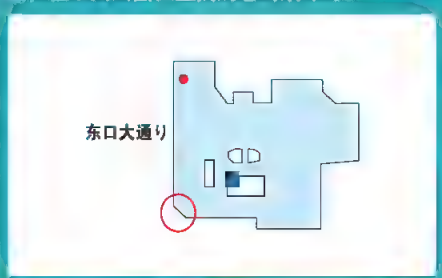
说明 王宜彬曾在《南方文艺世界》、《秋声》等刊物内，发表过不少大地景观的散文诗，但未有结集。

报酬：エージェント・Y
 领取地点：随机
 出现条件：二周目后，来到爆炎の东京地图，完成讨伐ヴェータ后，在战斗中和恶魔对话有可能接到

[illegible]

报酬：焰のSOUL
领取地点：随机
出现条件：二周日之后，在爆炎的东京地图，
和恶魔会话有可能接到

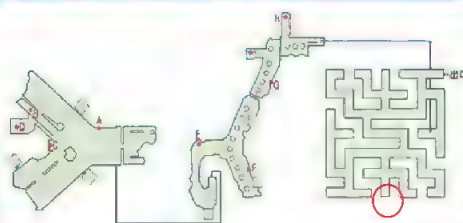
说明 受封之后，金朝皇帝口奉册封金国国书并印信，封给相应品级、勋阶若干年。它还有爵赏，并赐给双套衣服，中试受爵赏一次，再试受爵赏一次，再试受爵赏一次。



报酬：モ タルナイフ
领取地点：随机

出现条件：2周目之后，在爆炎的东京战斗中
和恶魔对话有可能接到

说明 按此图制作模型时，可将图中各点按一定比例放大或缩小，以便制作。图中各点的位置，可根据图中各点的坐标值，用坐标法确定。图中各点的坐标值，可根据图中各点的坐标值，用坐标法确定。

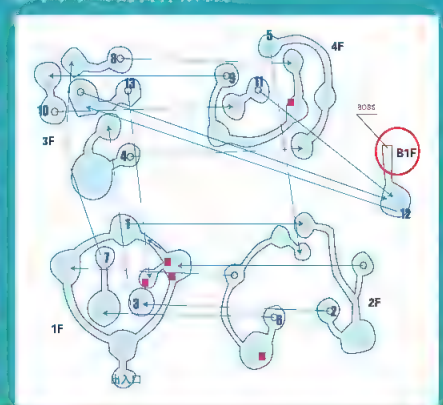


报酬: E° スメイカ
 领取地点: 随机
 出现条件: 前提是走混沌或中立路线, 进入到爆炎东京地图, 讨伐ホワイトメン之后, 和恶魔战斗中对话有可能接到。

[illegible]

报酬：骷髅の王笏
领取地点：随机
出现条件：二周目后，在沙漠的东京地图，战斗中
和恶魔对话有可能接到

说明 最佳方案下或在图上两圈位置排列有人。例如图例支持：《千字文》述平，三叶成曲为六世，全篇除每帖前性自也。宋道氏典以解图才特士上谷之图云尔。



报酬：13000マツカ
 领取地点：Kの酒场
 出现条件：经过黑与白之森后，回到Kの酒场后可以接到。

说明 图中上边标注的“ α ”和“ β ”表示图中所标注的角为锐角或钝角。图中下边标注的“ α ”和“ β ”表示图中所标注的角为锐角或钝角。

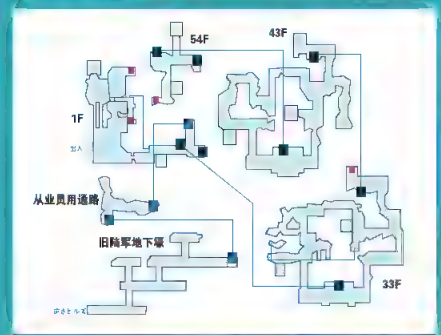
报酬：メギドファイア
 领取地点：Kの酒场
 出现条件：经过黑与白之森后，走守序路线，
 在K的酒场可以接到

説明 受託者は、受託期間中にシジュウカラのふく
すねや卵を盗み、殺害するなどの被害を
受託者に報告し、受託者に報告した被害
の調査結果を、受託者に報告する。受託
者は、受託期間中にシジュウカラのふ
すねや卵を盗み、殺害するなどの被害
を受託者に報告し、受託者に報告した
被害の調査結果を、受託者に報告する。

報酬：ロンギヌス
 領取地点：Kの酒場
 出現条件：完成任务“知恵を飲み果実に酔え”后。

[illegible]

しばり」を解除し、導はたのめを引く計画を立案。だが社会統制機構は導の計画に警戒し、導を殺害する計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。



转生する地母神

领取地点：上野の人外ハンタ 商会
 委托者：女人外ハンタ ノゾミ
 出现条件：完成任务“大いなる酩酊”后
 内容：达成妖精们的愿望
 报酬：ホワイトキング

说明 上野に侵入した導は、妖精の地母神と対峙する。妖精の地母神は導の計画に警戒し、導を殺害する計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。

天使狩りのお誘い

報酬：15000マツカ
 领取地点：上野の人外ハンタ 商会
 出现条件：需走混沌路线，完成讨伐ホワイトメン后。

说明 天使狩りのお誘い。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。

大量发注に应じてくれ

報酬：奇迹のセット
 领取地点：上野の人外ハンタ 商会
 出现条件：二周目之后。

说明 大量发注に应じてくれ。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。

傲慢なる“悪”の声

報酬：ソフィアの剣
 领取地点：上野の人外ハンタ 商会
 出现条件：混沌路线中，完成挑战任务“天使狩りのお誘い”后。

说明 傲慢なる“悪”の声。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。

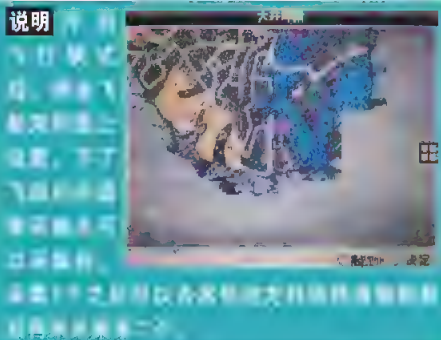
多重悪魔合体

领取地点：新宿の人外ハンタ-商会
 委托者：中堅ハンタ ナカムラ
 出现条件：完成任务“连续诱拐烧失事件”
 内容：调查合体实验
 报酬：グレイトチャクラ×2

说明 多重悪魔合体。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。

悪魔召喚機の発掘

领取地点：新宿の人外ハンタ商会
 委托者：人外ハンタ商会新宿
 出现条件：完成任务“皇祖神复活”后
 内容：上交スマートフォン×2
 报酬：魔反鏡×2



说明 悪魔召喚機の発掘。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。

丰穰の女神イシュタル

報酬：チャクラ金剛丹
 领取地点：新宿の人外ハンタ 商会
 出现条件：二周目之后走混沌路线，完成挑战任务“悪魔との取引を阻止せよ”、“皇祖神复活”和“謎の召喚儀式を阻止せよ”后

说明 丰穰の女神イシュタル。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。

天王洲奇譚

领取地点：涩谷の人外ハンタ-商会
 委托者：中堅ハンタ クジ
 出现条件：完成主线任务“すべてを知った君へ”后
 内容：阻止召喚出牛头天王
 报酬：亲皇の弾丸

说明 天王洲奇譚。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。

大魔王再誕

领取地点：涩谷の人外ハンタ-商会
 委托者：中堅ハンタ ヤサカ
 出现条件：完成任务“天王洲奇譚”
 内容：击败赤騎士
 报酬：15000マツカ

说明 大魔王再誕。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。導はたのめを引く計画を立案。

[illegible]

メシアの泪を探せ

领取地点: 銀座の人外ハンタ 商会
 委托者: 銀座じゆえり-店主
 出现条件: 完成任务“多重恶魔合体”后
 内容: 上交メシアの泪
 报酬: 香セツト

[illegible]

職人の願い

领取地点：银座の人外ハンター商会
 委托者：银座仇兵卫班长
 出现条件：中立路线和マサカド见面之后
 内容：上交冷冻マグロ
 报酬：魔法石セツトA

说明 表中数据为美国合众社的世界和平年度调查。以1990年为基期, 平均增幅为0.5%, 折合每年增长0.5%, 全球有100个国家参加, 调查对象为20~30岁青年男女。

三千大千东京

领取地点: 银座の人外ハンタ 商会
 委托者: 鬼神ビシヤモンデン
 出现条件: 中立路线和マサカド见面之后
 内容: 和四天王战斗并取胜
 报酬: ID力 ↓LV3

[illegible][illegible]

102任务 人间再制造

报酬：アムリタセット
 领取地点：随机
 出现条件：经过黑与白之森后，在战斗中中和恶魔对话有可能接到。

説明 東京よりゴダゴダの西へ、そして
の南へ、ゴダゴダの南西に位置する。東
シブヤの西側に位置し、東海道の西側に
シブヤ・新橋上。

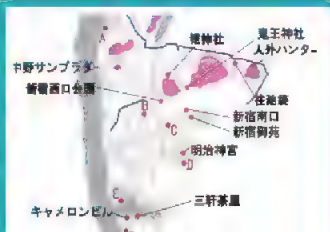
神の圣杯 恶魔の釜

领取地点：随机
委托者：ダナン 族の神
出现条件：进入结局分歧后，最终战之前和恶魔对话
内容：ダグザの大斧
报酬：エクスカリパー

[illegible]

104任务 皇祖神复活

领取地点：随机
委托者：秘神アミノフトタマ
出现条件：进入结局分岔后，最终战之前和恶魔对话
内容：寻找三种的神器
报酬：生玉×2

[illegible]

社。DODS为阿特拉斯-杰内尔、飞艇、直升机等提供其业务。全球通用之直升机等由通用直升机有限公司。之前通用公司，为通用直升机上提供第一个通用直升机，通用直升机的发展，通用直升机之通用直升机为通用直升机提供，通用直升机为通用直升机提供。

105 任务 圣人との邂逅

领取地点：邪教の馆
 委托者：邪教の馆の主
 出现条件：在进入结局分歧之后进入菜单邪教
 の馆，选择话す→ミドと杂谈する
 内容：带给他エノク
 报酬：5000マツカ

説明 ニノクサ草はメタドロン、前方、アサト、コウリユウ、サイシユエ、タイサウ、ノム、コウリユウ等配製がある。在成との関係は、内蔵部人相の相対関係に依る。

トレーニングバトル1

领取地点: 銀座の人外ハンタ 商会
 委托者: 训练用システム教官
 出现条件: 到达銀座の人外ハンタ 商会后
 内容: 寻找 5 回合以内击败敌人的方法
 报酬: 1000 マツカ

说明 第一回合主人公使用技能“元素力”，仲魔选择普通攻击，第二回合主人公使用该攻击仲魔使用普通攻击，第三、四回合重复第一、二回合，就能完成训练。

トレーニングバトル2

领取地点: 银座の人外ハンタ 商会
委托者: 训练用システム教官
出现条件: 到达银座の人外ハンタ 商会后
内容: 将不同属性的敌人在一回合内消灭
报酬: 1000マツカ

说明 主人公选择突击ジャック・リパー→仲魔
 力选择炎→仲魔→力选择用フアツク攻
 ジョウダランタン→主人公选择炎→仲魔力
 选择マバハ平攻击ジャックアロス！。

トレニングバトル3

トレーニングバトル4

トレーニングバトル5

トレーニングバトル6

トレーニングバトル7

トレーニングバトル8

トレーニングバトル9

トレーニングバトル10

魔人讨伐

164

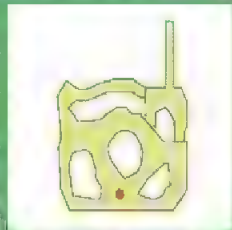
ケムトレイル

弱点: 无

报酬: A ポイント 20×3

出现位置: 新宿西口公園 水の广场

说明



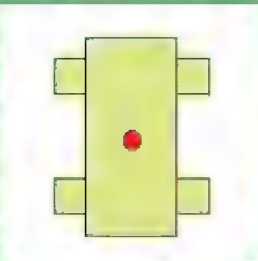
ブラックライダー

弱点: 火炎

报酬: 黄金のデスマスク ×3

出现位置: 天王洲シエルタ 地下シエルタ

说明



ホワイトライダー

弱点: 冲击

报酬: ファントジスタ (对四属性拥有耐性, 且战斗结束后自动回满HP和MP的强力首饰)

出现位置: 銀座 繁华街

说明



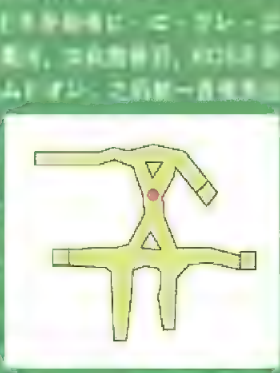
トランベック

弱点: 銃

报酬: 再生のメロディ

出现位置: キチジョー ジの森 森の小道

说明



ペイルライダー

弱点: 电击

报酬: 魔导书・厚 ×3

出现位置: 南砂町 繁华街

说明



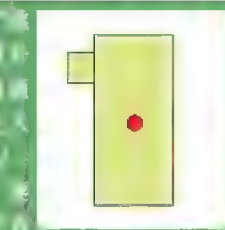
マタドール

弱点: 电击

报酬: カポ・テピアス (銃反射、无效破魔与咒杀、大幅提升命中率和回避率的首饰)

出现位置: 丰州シエルタ 地下シエルタ (要求先完成挑战任务 C054)

说明

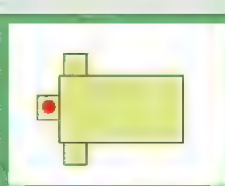


レッドライダー

弱点: 冰结

报酬: ソーマ

出现位置: 霞ヶ关 灾害时储蓄仓库 B



DLC追加讨伐任务

大天使の羽を折れ1

大天使ウリエル

弱点：冲击

本战是两个大天使的连战，先登场的ウリエル最棘手的是15HIT的物理攻击“日投げ”和贯通效果的全体电击魔法“神の雷光”。当我方使用テトラカーン后，他会对应用テトラコワース打消，再紧接着使用“日投げ”。此外，如果将其数值状态降到3次以下，他会用デクンダ打消。因此我方仲魔对物理的抗性至少在无效以上，主人公上半身装备反射物理攻击のニールンゲン，首饰可装备HP提升类的，提升幅度越高越好。

第一回合，ウリエル必定会以“日投げ→タルカジャ→通常攻击”的顺序行动，我方队伍只要能反射第一下“日投げ”即可立即结束其回合。从第二回合开始，ウリ

エル会频繁使用“日投げ”和“神の雷光”，由于我方的战前配置是金物理反射系，只需使用マカラカーン反射魔法即可基本做到无伤。尤其是ウリエル在使用タルカジャ后，反射的物理伤害反而更高。此外该BOSS没有打消我方有利状态的デカジャ，因此无需用ラストキヤンデイ将我方状态提升到最大即可。使用ランダムイザ降低其攻击力，再继续使用让防御也降到2倍以下，如前文所述，不要降到3倍，否则会被一口气打消。

HP降低到一定程度后出现台词

お前と戦いたいから，我方行动回数+1

東京を守りたいから，BOSS全能力+1

何も答えない，BOSS全能力+1

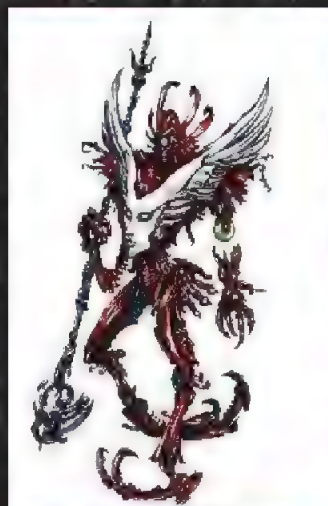
后，共有两个行动回数时使用“デクンダ→デカジャ”，然后在下一回合会发动“烙印の一撃→ディアラハン”，以此模式行动两回，最好的应对方法为，看到他使用デクンダ→デカジャ后，预先用テトラカーン反射其下一放的“烙印の一撃”，这样会让BOSS自身陷入烙印状态，该状态下即使他使用ディアラハン也只能回复1点HP，轻松加愉快。

HP降低到一定程度后出现台词

覚えない，BOSS的行动回数-1

覚え，BOSS全能力+1

何も答えない，BOSS全能力+1



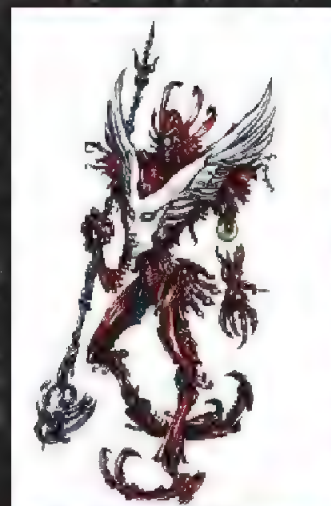
大天使ラファエル

弱点：火炎

ラファエルの“シェオルの蛇”是全体万能属性攻击，且会吸收我方100左右的MP，可谓对肉体和精神的双重打击，需要预备大量宝玉轮、生玉、チャクラボット、グレイトチャクラ等回复道具，做好打消耗战的准备。其在特定条件下（后文详述）必定会使用物理属性的“烙印の一撃”，テトラカーン或物理反射也是必需的。我方仲魔需要有对物理和冲击两种属性的抗性，特别是冲击反射尤为便利。如果有“身体异常无效”来应对烙印则更好。

第一回合，ラファエル必定会以“シェオルの蛇→ラクカジャ→烙印の一撃”的顺序行动，使用テトラカーン反射伤害吧。从第二回合开始，BOSS会用ラクカジャ提升防御，同时以“神の龙卷”、“シェオルの蛇”等招式攻击，我方冲击反射的仲魔可以将龙卷伤害反弹回去。“シェオルの蛇”没有特别好的应对方法，一边回复一边用トリズアギオン或“至高の魔弾”来达成高致输出。

当BOSS的HP降到65%以下



大天使の羽を折れ2

大天使ガブリエル

弱点：电击

依然是两大天使的连战，ガブリエル需要特别对策的招式有一口气附加各种状态的“受难告知”，和贯通效果的全体冰结魔法“神の雷击”。只需对某一种异常状态有抗性，就能免受“受难告知”的影响，因此我方仲魔只需有任意异常抗性并对冰结魔法有反射以上抗性即可。考虑到接下来跟ミカエルの一战，主人公上半身装备ニールンゲン，首饰必须带防御异常状态的。

第一回合，BOSS必定会以“受难告知→神の雷击→ラストキヤンデイ”的顺序行动，利用仲魔自身的抗性反射“神の雷击”中断其回合。注意不要使用マカラカーン，会被マカラコワース打消。从第二回合开始，BOSS会频繁使用ラストキヤンデイ提升状态，且当其HP降到

当能力状态提升到3倍以上就会使用ディアラマ，这是要坚决制止的。一旦见其能力提升到2倍，就必须用デカジャ系的魔法或道具打消。

BOSS的HP降到50%以下，会在コンセントレイト后使用“メギドラオン”，我方如果在之前的战斗回合中没有提升状态，会被一击打掉700左右的HP，因此事先就要积极使用ラストキヤンデイ、ドーピング等魔法将我方状态强化到最大。

HP降低到一定程度后出现台词

間違っている，BOSS行动回数+1

間違っていない，BOSS行动回数+1

何も答えない，BOSS行动回数-1

50%以下后，每



大天使ミカエル

弱点：冰结

ミカエル万能属性的“ナラク落とし”无视防御给予666的伤害，因此HP低于该数值的仲魔就特别考虑上场了。另外的全体火炎属性魔法“神の业火”同样非常强力，物理攻击キヤロルヒット和ジャベリンレイン也都要加以留意，最终仲魔要求为：1.HP666以上；2.有火炎反射以上的抗性；3.对物理有强力的抗性。

第一回合，BOSS必定会以“ナラク落とし→神の业火→天使長の号令”的顺序行动，事先用ドーピング提升我方HP最大值，然后通过火炎反射来对抗“神の业火”，中断BOSS回合。テトラカーン和マカラカーン这两种反射魔法会高概率地引发“ナラク落とし”，建议别用。第二回合开始，

BOSS会以“ナラク落とし”主攻，并配合“神の业火”和通常攻击。“ナラク落とし”不会对我方同一名队员连续使用，所以只要用ドーピング把全员HP提到667以上就不会出现濒死队员。一边回复，一边用ブフダイン、至高の魔弾攻击吧。

当BOSS的HP降到65%以下，会在チャージ后随机使用キヤロルヒット、ジャベリンレイン或天使長の号令。“天使長の号令”为ミカエル对我方全员处于好笑状态，无法防御，一旦中招就积极回复回合。

HP降低到一定程度后出现台词

信念のため，主人公全回复，我方行动回数+1

頼まれたから，BOSS全能力+2

探問のため，主人公全能力-3

わからない，強制切换至敌方行动回合

日の老いたる者

神灵エンシェントデイ

弱点: 电击、冲击

尽管BOSS的弱点是电击和冲击,但一旦使用这两种魔法攻击,会引发其使用ディアラハン回避HP,所以权当这两种弱点不存在吧。我方的主要攻击手段是万能和物理。BOSS每回合拥有4个行动回数,不通过抗性来中断回合将非常难打,我方队员需能至少反射物理、火炎或冰结其中的任何一种属性。为了对抗免疫效果的全体万能魔法ダムネイション和烙印效果的“輝ける烙印”,仲魔最好能继承“身体异常无效”。主人公装备反射物理攻击的上半身装备ニールンゲン and 毒抗性首飾。

BOSS的HP降到50%以下,当行动回数为1时即会使用“静寂の祈り”,然后下一回合以“ダムネ

イション→ダムネイション→ダムネイション→異魔集中”的顺序行动。异魔集中后的下一回合,我方难以抵抗ダムネイション连发,所以最为稳妥的打法是——当BOSS的HP降到50%以下时(キヨハル登场)尽量在两回合内迅速消灭,具体做法见下文。

战斗开始后,以ラスタキヤンデイ、アンティクドン等魔法一边提升己方状态,一边削减BOSS大约8700左右的HP(最好用笔记录计算一下),然后维持该状态,让主人公使用コンセントレイト、ヴィシユヌ使用チャージ,结束回合。BOSS回合时其マハラギダイシ或マハバツグン被我方反射后会立即中断进入我方回合,这时BOSS的HP正好降到50%以下,主人公以“混沌の海”、ヴィシユヌ以“至高の魔弾”迅速消灭。

永远の若者

混沌王サナト

弱点: 使

サナト拥有物理贯通,无视我方的物理抗性、无效和吸收,所以只有物理反射的仲魔可以上场。但如果我方全员都物理反射,又会引发BOSS疯狂使用全体万能攻击“地母の晚餐”,因此主人公上半身装备デモニカスツ即可。BOSS对物理和万能以外的属性一概不吃,我方需有强力万能魔法或物理贯通。另外使属性攻击会诱发BOSS“地母の晚餐”的反击,尽量别用。

当BOSS的HP降到50%以下,行动回数为1时会使用“地母の晚餐”,紧接着在下一回合“地母の晚餐”三连发。“地母の晚餐”不仅攻击力高,而且会把我方仲魔打成迷子状态,非常棘手,因此作战方式和对付神灵エンシェントデイ一样,在BOSS的HP降到50%以下时尽量在两回合内迅速消灭。

战术与前者类似,以ラス

タキヤンデイ、アンティクドン等魔法一边提升己方状态,不过只需提升到2级,之后就让主人公用“天罚”、仲魔用トリスアギオン攻击,削减BOSS大约8700左右的HP,维持该状态让主人公使用コンセントレイト、ヴィシユヌ使用チャージ,结束回合。通过反射BOSS的“刹那五月雨击”结束其回合,然后猛攻消灭。BOSS在HP降到50%以下时出现台词“いいぞ その力だ……”,很好辨认。

HP和抗性一览表的整理

可能低的世界を制する戦術: 主人公能力-2
固を制する戦術: 主人公能力-3
想像もできない。主人公回復,我方行动回数+1



東京に未来を

破坏神マサカド

弱点: 电击、冲击

该BOSS对万能属性有着极高的抗性,同时对其他属性也均有无效或吸收的抗性,乍一看几乎无从下手。更棘手的是,如果不能在10回合以内将其打倒,就会判为任务失败,要通过“磨”的战术会无胜算。只有利用物理贯通系的高攻仲魔,同时可以反射物理攻击,以做到回合内外都对BOSS有所输出。

推荐阵容

マサカド的“极敌调伏”会无视我方耐性强制打出弱点攻击,增加自己的行动回数,如果一回合内多次使用这招,可轻松打出1000以上伤害,因此我方仲魔的HP必须用“三分の活泉”搭配出1000以上。我方如果对物理有耐性以上的抗性、或对冲击有无效以上的抗性,则会高概率诱发BOSS使用这招,所以主人公要装备没有物理耐性的上半身防具,仲魔也不要拥有无效以上的冲击抗性。仲魔的作成尤为重要,以下推荐两个拥有物理贯通和回合外反击能力的仲魔。

推荐仲魔1 圣兽バビルサグ

该仲魔的目标技能为: 烙印的一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理ブレロマ、物理ギガブレロマ、コロシの惨状、三分の活泉。

作成步骤:

1. ラファエル×ヨモツイクサ(升过3级)→タイホウ(继承技能: 烙印的一击、コロシの惨状)
2. 步骤1のタイホウ×アルケニーミラ(继承技能: 烙印的一击、コロシの惨状)
3. フェニル(升过2级)×マール(升过1级)→フラスキ(继承技能: 物理反射、物理ギガブレロマ)
4. 特殊合体: 步骤2のミラ×步骤3のフラスキ(升过1级)×アスラ(升过2级)×クラマテングーサナト(继承技能: 烙印的一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理ブレロマ、物理ギガブレロマ、コロシの惨状、三分の活泉)
5. 步骤4のサナト(升过3级)×ナバイア→オシリス(继承技能: 烙印的一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理ブレロマ、物理ギガブレロマ、コロシの惨状、三分の活泉)
6. 步骤5のオシリス×ハンサーセイギウカイ(继承技能: 烙印的一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理ブレロマ、物理ギガブレロマ、コロシの惨状、三分の活泉)
7. 步骤6のセイギウカイ×ノムバビルサグ(继承技能: 烙印的一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理ブレロマ、物理ギガブレロマ、コロシの惨状、三分の活泉)

作成后,将其升到99级,力与技点集合计在400左右,补满为队伍的主力手。

推荐仲魔2 妖鬼オンギョウキ

该仲魔的目标技能为: 物理贯通、物理ブレロマ、物理ギガブレロマ、コロシの惨状、猛反、静寂の反、静寂の反、静寂の反、三分の活泉。

作成步骤:

1. 步骤1のセイギウカイ×コウモクテンキキキ(继承技能: 烙印的一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理ブレロマ、物理ギガブレロマ、コロシの惨状、三分の活泉)
 2. 步骤1のセイギウカイ×コウモクテンキキキ(继承技能: 物理贯通、物理ブレロマ、物理ギガブレロマ、コロシの惨状、三分の活泉)
 3. シブア×ドワーフ→フウキ(继承技能: 静寂の反)
 4. ハヤマシ×リム=スイキ(继承技能: 静寂の反)
 5. 特殊合体: 步骤2のキキキ(升过4级)×步骤3のフウキ×步骤4のスイキ=オンギョウキ(继承技能: 物理贯通、物理ブレロマ、物理ギガブレロマ、コロシの惨状、猛反、静寂の反、静寂の反、静寂の反、三分の活泉)
- 该仲魔的“猛反”和“静寂の反”可在回合外反击BOSS,该仲魔在己方回合内不主动行动,通过“灰へ”的选项为其他队员派出行动回数。

作战方法

BOSS在“ゆつくりと動く”进行1~2次,然后会被“狙いを定める”→“拳を握る”或“念じる”的顺序行动。如果发动了“拳を握る”,则其接下来会使用物理攻击;如果发动的是“念じる”,则接下来会使用魔法。魔法攻击为“极敌调伏”、“国び歌”、“マハラザンザン”中随机一项,需以下レベリング提升我方队员HP上限,并通过ラスタキヤンデイ提升己方状态、ラングマンザン降低BOSS状态,这两项辅助魔法均只能使用到2倍,否则会被BOSS以“静寂の祈り”打消。辅助魔法就位后,以バビルサグ的“ダークエナジー→烙印的一击”的顺序主攻,其余队员专注回复。

当BOSS的HP降到50%以下,回合开始时使用“守护者の眼光”增加3个闪烁的行动回数,该状态并无万全的对策法,只得祈祷他不会连续“极敌调伏”了,运气不好的话天使还是重新来过好了。



“《马里奥与路易 RPG》系列”最新作秉承了系列特色的动作方式，以动作性十足的战斗要素和关卡设计征服了数十万玩家。本作的舞台发生在路易的梦境中，是路易大展手脚的一作。本篇攻略就带来游戏过关秘诀以及主要的收集挑战要素。



マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー

角色扮演・动作

马里奥与路易RPG4 蘑菇大冒险

RPG

Nintendo

2013年7月18日

日版

1人

4800日元

无对应周边

推荐玩家年龄：全年龄

基础系统篇

菜单介绍

菜单项	功能
アイテム	查看和使用道具
ステータス	查看角色的能力情况
そうび	更改装备
バッジ	更改徽章
コレクション	查看收集要素，具体有枕头人，能力豆，专家模式和贵重品的收集情况
ガイド	这里可以查看各种关于游戏内容的教学

能力介绍

随着经验值的增加，角色也会升级。升级时除了会常规增加能力外，还会选择一项能力数值随机增加一定数值。随机增加的能力虽然是浮动的，但是看准了还是很容易按到最大数值的。不

过连续增加同一个能力的话，可增加的数值就会变少，所以并没有所谓的极限攻击，建议所有能力都平均加一下。各能力项的作用如下：

能力项	功能
HP	血量，血多的话受到攻击时更难昏迷
BP	使用技能要消耗 BP，更多的 BP 意味着能发动更多技能
POW	攻击力，越高对敌人造成的伤害也越高
DEF	防御力，越高受到敌人的伤害也越低
SPEED	速度，这个数值越快就越早行动
HIGE	这个数值越高打会 lucky hit 的几率就越高，这个能力只能靠随机点数来增加

RANK的提升

当等级达到一定程度后会提升角色的 RANK，分别在 8、16、26 和 40 级时提升一次。每次提升 RANK 后还会让你选择一

个额外的奖励，比如增加装备槽等等，由于只能选择 4 次，大家得根据需要慎重选择。

奖励名称	说明
ぼうぐスロット +1	能多装备一个物品，不过同类物品不能装备两个。游戏中一共也只有 4 类可装备物品
バッジストック +1	徽章的可用能量槽增加一个
HP 成长 +	升级时的 HP 固定成长每次都 +2
POW 成长 +	升级时的 POW 固定成长每次都 +1
BP 成长 +	升级时的 BP 固定成长每次都 +1
サクサクレベルアップ	获得的经验值增加 20%，让升级更快
カチカチボディ	受到的伤害减少 25%
ジャンプ大好き	普通跳跃的攻击力变为 125 倍
ハンマ 大好き	普通锤子的攻击力变为 125 倍
カウンター 大好き	防御反击时造成的伤害变为 1.5 倍
キノコで EXP	吃蘑菇能获得经验值（最普通的蘑菇加 45 点经验）
パワフルラッキー	幸运攻击时伤害 2 倍
お気楽ブラザー	协力攻击和神奇攻击消耗的 BP 减半
ジェントルハート	道具回复量变为两倍

简单模式

系列的一大特色便是战斗中的动作要素，BOSS 战时躲避和施放协力攻击等都需要比较专业的按键操作。不过本作准备了新手也能安心游戏的简单模式，在普通战斗中全灭的话选择第二项就可以开启。开启简单模式后，每个回合都

会回复大量 HP，同时攻击力也会大幅提升。另外还会出现提示信息，介绍敌人的弱点和战斗的技巧。除了简单模式外还有慢动作模式，当你一直使用一种协力攻击或神奇攻击失败时就会出现，对按键的时机要求有所降低。

豆子收集

豆子在游戏中的一个能够增加能力的道具，每个豆子能让相应的能力增加1。豆子隐藏在世界的各个角落，地面上隐藏着豆子的地方会标注“×”，将马里奥打入地面后，在相应地点可以顶出来豆子。在游戏的主菜单内可以查看豆子的收集情况。

豆子名	增加的能力
ハートマメ	HP
ブラザーマメ	BP
パワーマメ	POW
ディフェンスマメ	DEF
スピーマメ	SPEED
ヒゲマメ	HGE

专家挑战模式

专家是模式战斗方面的挑战要素，在战斗中达成指定的效果后可完成挑战并获得点数。其中系列成就10连续Excellent在每个地区都有一个，而最后的无伤

挑战则是每个怪都有一个。根据点数的获得情况会获得奖励，其中1000点给予的ミラクルクラウン能够让角色进行两次行动。

系列挑战名	完成方法
ジャンプ Excellent	1次战斗中只使用跳跃攻击，并全打出Excellent来结束战斗
ハンマー-Excellent	1次战斗中只使用锤子攻击，并全打出Excellent来结束战斗
ブラザー アタックチャレンジ1~9	将协力攻击（ブラザー アタック）的各个技能按出Excellent评价
ミラクルアタックチャレンジ1~6	将神奇攻击（ミラクルアタック）的各个技能按出Excellent评价
10连续 Excellent1~16	在各个地区的战斗中连续打出10次Excellent
モンスター-10连续回避1~16	在各个地区的战斗中连续10次回避掉攻击
ノ ダメ ジチャレンジ1~61	无伤干掉各种登场的敌人，直接秒掉是不行的，必须躲避至少一次对方的主动攻击

专家模式中的背景敌人

在专家模式有两种敌人是会在背景中发动攻击的，分别是食人花和鬼面具飞空艇。在相应场景的战斗中遇到后可使用道具“ちよつかいボール”，定住或激怒它们进入战斗区域和玩家战斗，在背景敌人存在时间内无伤干掉战斗区域的敌人就能完成专家模式中相应的挑战了。一般在流程中是会遇到它们的。但是刻意去刷这些怪的话，就要在相应

的场景触发战斗，并用“ゴーストクッキー”拖延回合时间，直到这些敌人出现，然后进行战斗就可。四个背景敌人的出现地点如下。

名称	出现场景
マクラノドン	バジヤマウンテン
ヘイホ ひこうてい	山顶获得床架的洞穴内
マクラノドンR	ムユ-ウッド
ヘイホ ひこうていR	ネオクッパ城

流程攻略

穿梭于现实与梦境的神奇冒险现在开始!

某天，一份邀请函送到了蘑菇王国的蘑菇城堡内：漂亮的碧奇公主和蘑菇王国的各位，景色优美又治愈的枕头岛（マグラノ島）欢迎各位的到来。于是，受到邀请的众人乘上了枕头岛的飞艇，出发前往枕头岛。

マグラノ城

在飞艇上，方块汪汪的背后传来了通信。岛屿的主人睡精（ネテバツカ）博士告诉大家，岛屿上拥有能让你舒适沉睡的不可思议力量。另外本次飞艇除了方块汪汪外，还有另外一个引路人。伴随着黑雾，一个紫色的怪物袭击了过来。本场战斗是战斗教学战，选鞋子图标发动攻击，成功踩踏攻击两次后就胜利了。胜利后飞空艇遭到了破坏，失去动力的飞艇失去了控制直线下落了。

然而此时马里奥和碧奇公主正安稳地从飞船上走了下来。而路易则处于痛苦的睡眠中，之前战斗都是路易的梦，看来这个岛屿的确拥有不可思议的力量。下了飞船后岛屿的住民们纷纷赶来迎接大家。而岛屿的主人贪睡博士正在别的地方为岛屿进行宣传，所以不能来亲自迎接。接着可以自由行动了，查看了下路易，发现他还在睡梦中挣扎。于是先向右穿过存档点前往枕头城。

在城门口遇到了大胡子方块人司仪，他正在主持问答节目，公主也参与了进来。第一个问题是对错问答，分别和左右的方块人对话来选择对错。

第一问：这个岛叫マグラノ吗？（○）
第二问：岛屿的主人叫タベテバツカ吗？（×）

两个问题答对后可获得金币，然后通往城堡的道路也开启了。在之后的场景可顶砖块收集到一些金币，最后随着公主进入了城堡。

当大家进入后入口的闸门突然关闭了，大胡子方块人也一脸凶相地走了过来。原来他将大家叫来这里的原因是要碧奇公主成为怪物的饲料。接着从笼子内放出了两个石块栗子头，将大胡子撞飞后和马里奥开始了战斗。

对付栗子头敌人马里奥当然心得满满，不过战斗中老蘑菇大臣还是会询问是否需要教学，刚接触本系列的玩家可以查看一下。胜利后，大胡子方块人脸色又温柔起来，告诉大家这是欢迎活动之一，众人是否感受到了紧张的刺激呢……继续前进后，路易也赶了上来。接着会进行一个让身上金币翻倍的游戏，交互按动A键和B键让平台上升就可以获得金币奖励了。在限定时间内达到最高点可让金币变为三倍。

终于进入了城堡，在这里见到了黄星皇，自上次冒险后也已经很久未见了。接着黄星皇会进行道具使用方法的讲解，同时还会介绍按下START后各个菜单的作用。然后黄星皇要两人去商店买点道具，商店的位置在下屏会显示。在商店内应该可以帮马里奥买个100G的鞋子，提升下攻击力。完毕后回到中庭和大胡子方块人对话，开始参与城内的新活动。

在大屏幕前，博士正缓缓道出这个岛的历史。在很久很久以前，枕头族和岛屿生活

的人们共同创造了枕头王国。但是随着时间的迁移，枕头王国突然毁灭了，期间到底发生了什么事情，一直是个谜。不过在枕头城的深处，沉睡那个时期的宝物。这些宝物到底是什么呢，从探险秘道过去查看一下吧。

知道有宝物后碧奇公主十分兴奋，抢先前进后被传送平台直接送到了内部……原来这个探险活动刚刚开启，运送设施也还在测试中，所以才会出故障。内部可能有守护宝物的怪物，于是马里奥和路易也赶紧和左边的方块人对话，乘坐平台来到了内部。

途中可以操纵两人跳跃，吃到不少金币。来到“古代のかくしエリア”后会进行第一场双人战斗，双人战斗最重要的是要记住A键控制马里奥，B键控制路易。敌人攻击时，也会有动作标示攻击的是哪个角色，比如石块栗子头滚动时眼睛看的是谁就攻击谁。在以后和新敌人的战斗中也可以发掘这些细节来让战斗更加顺利。

下一个试炼是练习跳跃，游戏中地图上很多地形都要熟练操作两人跳跃才能通过，依旧是A键控制马里奥，B键控制路易。两格的方块顶了后会要按照顺序控制两人来顶。下一个场景要控制两人在高层平台间跳跃前进。最后的感叹号方块顶了后把出现的多个方块中逆时针旋转的那个给顶出来。避开走动的石块栗子头后又是一个方块游戏，要顶出最初闪烁的那个方块。

之后内部传来了碧奇公主的呼救，马里奥兄弟赶到后鬼火消失了。众人在神像前拿到了宝物“石のような四角いもの”，“丸い板のようなもの”。其中后一个东西是徽章，根据两人装备的徽章种类决定在战斗中可积蓄的徽章效果。而另一个方形的石头暂时不知道有什么用，只能先带回去。

寻找出口的过程中神像苏醒了，召唤出鬼火攻击两人。这场战斗中黄星皇会详细介绍徽章在战斗中的作用，随着攻击徽章能量槽会不断积累。当积蓄满后就可以施展徽章效果。徽章效果可存储在想用的时候，点击下屏图标就可使用，一共可存两个。此外在战斗中点击左下的图标还可以切换当前使用的徽章，以此来使用不同的徽章能力，让玩家能根据战斗的需要来使用合适的徽章。

接着从下方的通路前进，回到了宝物陈列室，放着众多枕头王国时期的



文物。而中间则放着一张大床，此时路易将刚才得到的石头放上去当作枕头并开始睡觉。不久后公主也回来了，此时枕头开始施展了神奇的力量，路易头部映射出了斑斓的梦境。这个时候众人问起了这里的负责人睡椅博士的事情。

如果博士回来的话一定能明白这到底是怎么回事的吧。但大胡子负责人告诉大家，其实博士已经失踪很久了。说到这里碧奇发现梦境中有谁在呼救，靠近后被卷了进去……马里奥当然立马也跳了进去。

更多的族人也意味着能够收集到救助公主的情报，和兄弟俩的目的并没有冲突。和与被救出的族人对话，继续前进。最后看到第三个恶封印枕头。这里第一个场景就可以看到碎片本体，但是无法破坏。前进到内部后来到下方，利用龙卷

机关吹开挡路的石块就可以救出第三个枕头族人了。他告诉大家碧奇公主可能被带去了梦世界底层。而关于那个地方的详细只能询问长老了。看来大家下一个目标就是去南方的森林了。需要找长老了。

夢のゴグラノ城

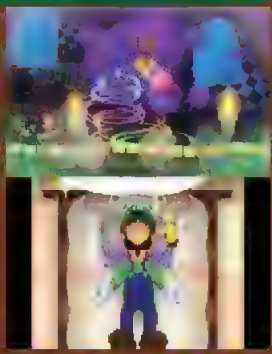
进入梦世界后先按A键控制马里奥往公主所在地移动，途中会听到求救声，在梦世界的门内摇杆推上就可以进门，前进过程中不知不觉路易踢了过来，不过此时路易的本体正在睡觉，所以这个路易是路易下意识创造出来帮助哥哥的分身，简称梦路易。

途中可来到梦商店，更换下装备后前进。遭遇敌人后会进行新的战斗教学，梦世界的战斗中马里奥身上附有梦路易的力量，普通攻击后都会有大量的路易进行持续攻击。而防御敌人攻击时还能操纵摇杆进行上下移动，不单纯就是按键操作了。

BOSS战

ユメマリオ

战斗开始时普通魔法是魔法的黑幕来
内射，如果要求不 BOSS 战，黑幕会出
出大量的幻术黑幕，其中有一个黑幕
其身=不站在中间，黑幕会随机和周围
幻术影的位置，如果黑幕攻击时近对其身
就可造成火伤害，不然站到对方放魔法
进行多人冲刺放魔法和魔法冲放魔法，此
黑幕还会制造魔法攻击，与黑幕周旋并
到黑幕的魔法，黑幕就不需要了。



虽然获得了胜利，但是黑雾制造了裂隙将公主吸了进去。继续前进后看到了之前呼救的鬼火。顶碎石块救出对方自我介绍是枕头王国的王子梦曾。得知公主被掳走后梦曾表示自己也没有什么好的应对方法，只能先回现实世界查事情情况。

回到现实世界后梦普从石块中解放了出来，他告诉大家梦境内的石块被称为恶梦碎片，能将人的身体和心灵都变为石块。幸亏了马里奥才能够再次回到这里。交谈间梦普想起还要去救公主就离开了。来到中庭，追着梦普来到城门口，往下前进后不久吊桥崩坏了一头，弟佰落到了地下。

在这里见到了另一个印机头，马里奥尝试着躺上去但完全没作用。换路易出来立刻展开了梦境，梦曾出现告诉大家说这是因为路易睡觉时的波长和机头族人相近。控制马里奥再次进入了梦世界，前进后会掉落到下层。在这里看到梦世界最重要的机关：联动配件（**リンクパーツ**），靠近后会听到音效，此时会出现教学，先按 R 键再按 B 键就可以发动联动配件。这里的联动配件是一个胡须机关，用触控笔拉扯下方的胡须，抓住马里奥后就可以将其弹向另外一端。之后再按 R 键和 B 键就可以让路易回来了，利用胡须机关不断前进，最后打破所有的恶梦碎片后解救出了

一名枕头族人，回到现实世界后枕头族告诉大家，长老一定知道解救碧奇公主的方法，他就在南方居住着。接着借助被解救出的枕头族人的力量先继续向

途中又会看到一个封印枕头的眼睛。右下角显示一共有四个恶梦碎片。前进后会进行另一个联动配件吹风机关的教程，发动方法和胡须机关一样。只不过这次梦路易附身后要在下屏拉动鼻子。屏幕上的路易吹风后会将场最后排的道具或场地吹到前方来。来到下个场景将四个碎片都打破后就出了另外一条枕头路。

回来时梦昔告诉大家岛屿的历史。岛上的枕头族人都拥有出入梦世界的不可思议力量。利用这个力量众人一直守护着岛屿的秘密。能够实现任何愿望的梦之石和暗之石。梦之石能够汇聚幸福梦境的力量；而暗之石则能聚集恶梦的力量。但是有一天，蝙蝠魔王阿库姆（アクトム）为了实现自己的愿望将暗之石偷走了。众人为了夺回石头不顾一切地追了过去，并将魔王封印在了梦世界，不过在梦境关闭时魔王竟然将暗之石破坏了。粉碎的暗之石变成了恶梦碎片散落在岛屿的各个地方，岛上的枕头族人在碰到碎片后就被封印了起来。说到这里梦昔希望马里奥兄弟能将所有的族人都救出来。复兴枕头王国。当然，救出

オハパ-ワ

从水管出来后来到分支路口，调查宝箱会发生剧情。开启商店后可补充下装备和道具。向下来到オハバーク，和这里的管理员方块人大叔布里克路（ブリックル）对话询问枕头族人的事。然而对方对此一无所知，不过却拿出了一个封印枕头。从主角们的表情中得知了正是所要寻找的东西后，大叔十分高兴。不过大叔也很中意这个东西，马里奥兄弟得捉到他才能得到封印枕头。于是众人不得不和他大玩起了追逐。

这个时候一阵风吹来，将风车破坏掉了。丧失了动力源，浇水装置也停止了，追大叔的道路也被封死了，只能先将风车的扇叶找回来。先来到右上的石头右边，可以看到一个封印枕头。躲开石块救出梦境内的族人后可以上到高处，获得锤子。然后顺着裂缝的位置将两块岩石击碎，分别获得两个扇叶。和天池边的人对话后可修复风车，砸下供水装置的开关便开启了原本的通路，赶紧追赶大叔。

在左边场景砸开石块可开启通往展望台的通路，然后继续向左可以救助到一名枕头族人（途中的石块要利用到锤子）。回到展望台的场景向下，会进行锤子使用方法的战斗教学，主要就是尖刺型敌人只能用锤子进行攻击。胜利后获得了一个战斗拼图（**アタックピース**），全收集后可习得新的协力攻击技能。接着就是根据下屏地图的提示来收集这个拼图，顶拼图砖块就可以获得。

这里的有箭头标示的升降机关要用锤子砸来调整高度，然后别动等它将角色弹射到对面，获得拼图。右上的暂

时拿不到。先来到下方，这里升降台机关砸下后会改变相关联的平台的高度，利用这个特性可以制造落脚点上到高处。右边的箭头平台砸下后才高度合适将你弹到被石块包围的拼图处。将这里的拼图都收集完后乘上右边的箭头平台，砸到最下面后弹射到虹色的平台上，砸一下后会将角色弹射到上方场景，同时撞碎石块并获得内部的拼图。接着弹回来向右上走，剧情后小蘑菇人给了马里奥最后一个碎片，可以使用强力的协力攻击了。接着是练习战斗，同时在菜单里查看协力攻击时按Y键也可以进行练习。最后在内部看到了方块人大叔。不过得意的他不小心卡到喷水装置里去了。

先从左上的水管来到地下，这里诸多的尖刺敌人只能靠锤子来攻击。砸开有裂缝的墙壁后，来到一个类似老虎机的机器处。这个就是喷水器的供水装置，如果增加压强的话肯定能将卡住的大叔给顶出去。调查后可启动机器，当圆形图案转过来的时候砸开开关让图标连成一列就可。强大的水压将大叔以及喷水机器都顶上了天，落下的时候砸到了管理小屋的机器人。

本以为大叔会对喷水机器遭到破坏而生气，不过大叔早就准备用新型喷水器将现在的这个给替换掉了。另外由于被马里奥兄弟们找到了，大叔也爽快地交出了封印枕头。告知大家可以去用管理员小屋的床来使用解封。同时为了感谢大家的辛苦努力，大叔交给了兄弟俩另一块完整的拼图，路易也可以使用协力攻击“ミドリこうら3D”了。

BOSS战

ネムルンバ

跟着大叔向右边来到了管理员小屋，原来才被砸到的机器人正在暴走。大叔被一頓暴打后机器人冲向了马里奥兄弟。BOSS 机器人会放火球这种不速之客来看，会放火球的人最好不要动。一段时间后会进行追逐攻击，根据攻击的路线来避开攻击就行。碰到后来会来打的你来上使用枪击。毕竟通过判断音和这就能



夢のオハパ-り

进入后发现碎片被兔子带走了，于是先追赶兔子。前进后又遇到了管理员工大猴，不过这是路易的记忆制造出来的梦境人物。对方想利用兔子来招揽来到

对世界的看法。于是和马里奥兄弟形成对手关系。这里途中要站在黄色平台上，然后发动吹风机关吹动风车来抵达对面。途中会看到大叔用胡萝卜勾引兔

子。见到没有效果又去换了个更大的萝卜。进入水管后站在橙色水管上启动吹风机可以抵达对面。同时右边橙色水管也要吹动来和蓝色水管接拢。继续前进后发生剧情，梦境的管理员头叔决定和马里奥兄弟暂时合作。启动胡须机关将马里奥和大叔都扔往左上平台。下个场景顶下感叹号砖块后可吹到绿色的平台。

从大叔那里获得最后一个拼图后习得神奇攻击（ミラクルアタック），相当于梦世界的协力攻击。现在习得这个技能要依靠倾斜3DS本体来确定球的滚动方向。卷入越多的梦路易最后造成的伤害也越大。教学战斗结束后利用龙卷机关吹动场景内的巨大喇叭，供水装置启动了。回去重新吹一下橙色水管，将水管都连接起来后喷水启动。枯萎的鲜花平台都盛开了。然后回到鲜花平台处，利用胡须机关上去后找到兔子并拿到了恶梦碎片。剧情后跳下云彩将长老解救了出来。众人赶紧向长老说明情况，得知公主被神秘人带到梦世界底部后，长老将宠物兔子召唤了过来，协力制作了通往梦世界底部的洞穴。

前往梦世界底部的时候，现实的路易突然呈现异状。而此时时间不单行，库巴的手下也赶来了这里，原来它们也接到了邀请来岛上玩，同时三人也被提升为了库巴的真真护卫。不久库巴也

来了，原来他得知了碧奇公主被带走后就一直在找马里奥兄弟，他对自己以外的其他人把公主带走简直不能容忍。接着它发现了梦境，同时感受到了内部有碧奇公主的踪迹。于是库巴也跳入了梦境。

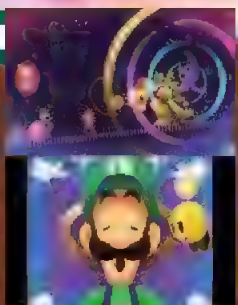
此时马里奥已经来到了梦世界底部，不过梦路易却没有跟上来。但是前进的过程中却一直听到路易的声音。梦路易判断这里其实是路易自己梦境的最深处。这里走在紫色地板的通道上才能顺利进入下一个场景。在梦路易的声音会提醒马里奥内部十分危险，但是为了救碧奇公主当然不能退缩了。深入后梦路易也赶来帮忙，一起见到了黑雾。

黑雾散去后出现的是一个蝙蝠，果然真凶就是蝙蝠魔王。而随着一声怒吼库巴也出现了。趁着大家慌张的间隙马里奥将公主救了下来。一切似乎很顺利，但是正在大家要赶紧回去的时候事情又起了变化。蝙蝠魔王许诺给了库巴力量，库巴决定和他合作，打倒马里奥兄弟并顺势抢下公主。于是战斗开始了。



BOSS战 クッパ

此次面对的是拥有梦力量的库巴，紫色球形龙状龙就可。用红色的直线攻击需要配合方向键来躲避。库巴攻击后会召唤出大量蝙蝠，可以考虑用特殊攻击来清除。如果没有打碎的话会飞进龙的血盆大口。要用锤子打碎，蝙蝠被吸到血盆大口后，攻击一定程度的库巴会改变攻击模式进行连续攻击。逃跑的时候注意紫色火焰的过去和未来。另外库巴还有一个直袭攻击，龙被动作，连续打碎，所以龙不多的话注意回避。



胜利后蝙蝠魔王直接增幅了库巴的能力，在强力的吐息下众人倒下了。库巴和蝙蝠魔王相约夺取世界后暂时离开了。而众人则被随后赶来的梦长老带回了现实世界。虽然救回了公主，但是现在却有着更大的威胁在等待着大家。被封印的蝙蝠魔王一直在找机会

返回现实世界，这次和库巴联手也说明他找到了征服世界的方法了。那就是另外一块可以实现任何愿望的梦之石。梦之石还在マドロミ沙漠沉睡着，于是公主命令马里奥和路易先找到梦之石，阻止蝙蝠魔王的行动。

マドロミ沙漠

现在的情况下只能让公主暂时先回城堡，和公主告别后马里奥兄弟往南边来到了マドロミ沙漠。前进后会看到徽章店，免费获得两个新徽章，建议有钱的话也尽量把店里有能力买的徽章都买了。继续前进后可学到新动作，可以将马里奥砸扁成豆丁马里奥，来穿过一些低矮的通道。而将马里奥砸入地面则可

以穿过一些栅栏。同时也可以带叉标记的地点顶出加能力的豆子。利用新动作将场景中的砖块都顶掉后在中间对话，顶出豆子后这里的教学也结束了。

然后在左边会看到植物顶部有个封印枕头，在内部用锤子将其震到外面后就可以进入梦世界了。在沙漠的梦世界中，可以学到新技能神奇路易“ミラ

クルイージ”，让梦路易融入星座后会出现海量的路易搭成方阵来帮助你。可以同时站在有高低差的地方方阵还会倾斜，有些斜面上的开关需要依靠这个特性来按动。最后可救出一个枕头族人。从枕头族人那里获得了マドロミジュエル，镶嵌在神像上后，流沙道路可以通过了。

前行后遇到了这里的工头大姐布利塔（ブリンダ），她决定雇佣两人帮忙进行沙漠的整備，马里奥兄弟急忙向她打听梦之石的情报。虽然在这里干了很久的工头，但是却没听到过有能实现愿望的石头的事情。不过这里有一个谁也没进入过的流沙场景，或许梦之石就在里面说不定。要逆流沙而上，关键是周围四个神像上面的凹槽。

获得批准后两兄弟开始在沙漠中探索。先往南走，这里有个钻头机车。乘上后分别按A键可启动相应的钻头摧毁碎石，而钻到红色的按钮的话可让钻头机车停下。破坏中间的大碎石后来到下一个场景，跟着工头乘机车进行巡视，她告诉大家绿色的按钮则可让机车转向。蓝色的箭头地板决定了机车的前进方向，可以将马里奥砸了落地后顶一下来改变箭头方向。最后介绍了电台砖块，顶了后就可将机车召唤到方块处。下面则要两人完成这里的任务，尽量多地粉碎石块，而身旁的那块碎石破坏后出现了一个封印枕头。

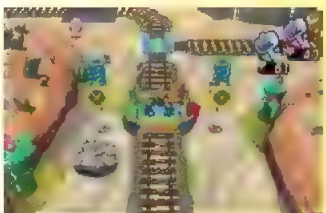
在这个梦世界内出现了新的联动配件钻头，梦路易附身后转动下屏的鼻子就可启动钻头。马里奥爬在钻头上后可随钻头转动到对面去，当齿轮快速旋转时，马里奥按A可反向进行远距离的跳跃，要利用这个特性来越过尖刺地形。最后用锤子砸开恶梦碎片救出了枕头族人。作为守护者她给了能够启动神像のマドロミジュエル，看来救出四个守护者后就可以启动中间的神像穿过流沙地带了。

接着先乘坐钻头机车清理铁路边的碎石，清理后和工头对话一块碎石可领取20个金币，初期这个报酬还是挺不错的。同时右下场景还可以砸出第二个封印枕头。内部利用吹风机吹动砖块来到最右就可以解救出第二个守护者。上一个恶梦碎片的右边，场景最右下一个普通村民的封印枕头。

然后乘坐钻头机车来到左边场景，停车后钻地顶中间的蓝色地板，让箭头朝右，乘坐机车来到右边场景。进入这里后先停车，来到最右边钻地将红色地板顶出高速箭头。再继续乘坐机车后就会加速飞向左边，最后来到一个环形的地铁处。顺着地铁将右下的碎石打破后可发现守护者的恶梦碎片，解封第三个神像。同时工人会出现告诉两人这里出现了钻头怪物，要小心。

先顶这里的蓝色地板让箭头朝下，回到工头处。此时如果没将本场景的拼图收集完全，记得回头探索下把新的协力攻击领悟好。在工头处看到了钻头怪物将最后一个守护者的封印枕头吞了下去。顶右边的蓝色地板，让箭头朝右。然后乘钻头机车，瞄准怪物所在地钻下去。钻头怪受到攻击往右边逃去，乘机车继续追了过去。

小游戏中将钻头怪的血都打光后，在道路尽头可进入封印枕头。梦世界内齿轮机关的钻头还会根据旋转来伸长，可以让爬在钻头上的马里奥进行上下移动。救出最后一个守护者后，回到流沙地区，四个神像开启了通路。见到通路开启后工头抢先进入了内部，然而却被钻头怪吞了下去。



BOSS战 ツノゴン

此次面对的是拥有梦力量的库巴，紫色球形龙状龙就可。用红色的直线攻击需要配合方向键来躲避。库巴攻击后会召唤出大量蝙蝠，可以考虑用特殊攻击来清除。如果没有打碎的话会飞进龙的血盆大口。要用锤子打碎，蝙蝠被吸到血盆大口后，攻击一定程度的库巴会改变攻击模式进行连续攻击。逃跑的时候注意紫色火焰的过去和未来。另外库巴还有一个直袭攻击，龙被动作，连续打碎，所以龙不多的话注意回避。



胜利后救出了工头，往上来到了祭坛，不过这里却什么都没有。调查之际库巴和蝙蝠魔王出现了，原来它们已经取得了祭坛上的梦之石。虽然很不甘心，但是不知道敌人去向也无法追赶。此时祭坛开始泛出神奇的光芒，原来这里是拥有睡梦力量的梦境点（ドリームスポット）。让路易沉睡后众人进入内部寻找信息。



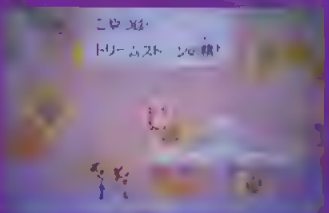
梦のマドロミ砂漠

内部的机关依旧以齿轮为主，在西部遇到了梦之石的精灵。梦普向精灵询问梦之石的去向，然而精灵却很不配合地走掉了。往右边走，最后要利用到宝座机关，让路易方阵倾斜来压动机关。同时在前进的过程中记得收集本场景的拼图。将本场景内的拼图都收集齐全的话可获得新的神奇攻击「ミラクルビーム」。

再次遇到精灵后对方又潜入了更深层的地下。先进入右边的绿色水管内进行道具的补充和存档。存档砖块进左边的水管进入后可开启通往入口处的通路。然后原路返回往左边前进。在最左边的场景，梦普教了马里奥兄弟破坏灰色砖块的方法。召唤出路易方阵后，按B键起跳再按B就可以进行压击，压碎灰色砖块等特殊的物体。一路压碎石块来到左下，推动木箱到右边后就可进入下一个场景。继续前进后来到一个木箱前，梦普又教你新的技能，路易方阵出现后按A键可压碎路易方阵高度，以此来通过一些比较低的地点。此状态下再次按A键后可发动火箭跳，可打破上方的障

碍，并到达高处。

继续向右走就回到了商店处，从左边管道回到之前的场景。此时灰色砖块已经抵挡不了马里奥兄弟了。压碎砖块后又找到了精灵。面对众人穷追不舍的精神，梦之石精灵十分感动，然后依旧不肯告诉大家梦之石的去向。梦普大怒，命令马里奥教训一下这个不知道礼仪的无礼精灵。此时利用火箭跳就可以捉住往上跑的精灵，不过精灵也不是吃素的。它将场景内的机械零件组合起来成为了巨大机器人。一拳将路易方阵打散了。面对此情景，路易身上闪出了光芒。在下屏出现提示后按路易帽子上的L，梦路易将梦世界的路易们都吸收并变身为了巨大路易。于是和巨大机器人的战斗开始了。



场景，在这里遇到了豆子国的盗贼。剧情过后赶往左边的旅行报名中心（上方有一块拼图）。在这里展示了自己的实力后，前台告诉两人旅行即将开始，集合地点就在南边的时钟广场。往下来到时钟广场，这次的向导土偶男マッスフ告诉大家攀登这座危险的山的注意事项只有一条，那就是活着回来。其他旅客听到后都吓得跑掉了……不过即使参加者只剩下马里奥兄弟俩也无所谓。但是准备出发时发现哥哥マッスフアニー不知去向，于是第一目的暂时变成了找到マッスフアニー。

此处上面的房间会发生支线情节



物品	需要人员
ネムルーゴのぬいぐるみ	道具商店内的人
めずらしいフルーツ	图书馆门口的红色蘑菇
ヨッシ のたまご	旅行报名处右边的小蘑菇人
ビー子姫の写真	上一个角色背面水边的方块人
いせきブック	装备店内的胖豆子人
マメラ女王のプロマイド	旅馆所在街道最左边房间内，藏在楼梯右下的豆子人
ひろったカメラ	上个房间内，上楼梯出门后的小蘑菇人

节，ノコディ叫兄弟俩帮忙制作这个岛屿的参观指导册。具体工作内容就是顶各地的摄像头砖块，将照片回收。这里楼上还有个拼图。在下方海边的舞台，和司仪对话会让你展示协力技巧。简单来说就是看玩家协力攻击使用的熟练程度，评价达到指定的分数的话就可以获得丰厚的奖励。右下有个拼图，而左下可解封一个枕头族人。

继续前进，在右边遗迹和调查员对话。将马里奥砸入地面，然后顶石板来移动位置。将地上的石板 and 相应地面上的图案重合后就可开启遗迹般的门。进门后砸扁马里奥，进入左边砸下按钮开启通路，对面可获得拼图并解救出一个枕头族人。

此场景中间徽章店门口的土偶男会为无法给女朋友像样的礼物而烦恼，对话后决定帮助他，会获得拼图作为奖励。而这个支线接下来的活动就是在村中交换道具，最终获得好礼物来送给土偶男的女友。具体如下：

BOSS战 巨大ロボ

此战最初会进行巨型战斗的教学。首先是跳跃攻击，从蘑菇子图板来攻击。在路易方阵出现时下方会有蘑菇子图板，路易就会发动跳跃攻击。而路易方阵则可多次利用路易方阵进行攻击。随着轮到对方进攻，放出的龙卷风也可以通过划动屏幕控制巨大路易跳跃来躲避。下一个是帽子攻击的教学，先由帽子图板来攻击，然后利用路易方阵攻击。同时对方释放的攻击也可用帽子攻击来防御。

当受到巨大路易攻击时，点击电击后再点击蘑菇子图板就可。按变时要按

与马里奥的比试中的早期版本，吃得越多回的血也越多。不过这些技能需要消耗马里奥的能量，不能连续使用。此外还会发生一些特殊攻击，比如龙卷风等。可用帽子攻击来防御。根据提示连点屏幕就可。在敌人攻击的时候按路易方阵上的星星图板来攻击即可。马里奥会上下左右移动了敌人的位置，当过程中要按星星图板来攻击敌人。此时路易赢得这场战斗的胜利了。

拿回丢失相机的小蘑菇人会告诉你他在喷泉那里掉有什么东西，在左边喷泉和太阳伞间钻地后可获得戒指。将戒指给土偶男后他求婚成功，可获得大量奖励了。

支线完成后接着继续冒险，在商店街场景最右边台阶可上去。从屋顶一路前行，途中可获得最后一个拼图，集齐了所有拼图获得新的协力攻击「パイパイ大炮」。接着一路走到最后会看到倒下的マッスフアニー。顶地上的砖块开门后，发现マッスフアニー只是睡着

了。但是众人使用了好多方法却无法将他叫起来。此时梦普发现当前所在地是个梦境点，于是只能进入他的梦境来一探究竟了。



精灵被路易的力量征服了，决定将梦之石的所在地告诉路易。通过精灵的感知，发现梦之石在被云彩包围的山顶上。下一个目的地是パジャマタウン。往下来到商店处，从左边水管回到入口，回到现实世界从左边回到沙漠入口，再

过徽章店记得把徽章都买了。在即将进入オハハ・タメタメ发生时发生剧情。想要进行登山之旅的话得先前往メザメタウン进行登记。于是众人只能先向上回到オハハ・タメタメ的入口处，然后先往左前往メザメタウン。

メザメタウン

前行不久后就来到了这个海边的度假圣地，门口的大鸟告诉马里奥兄弟旁边小屋内可以打听各种活动的情报。于是向小屋内的向导打听登山之旅的事情。向导告诉大家，旅行活动是面向大众展开的，而下一个旅行目的地正好是パジャマタウン，接受旅行报名的地点在左边。

在城镇中不要忘记了收集拼图，最

右边长椅上的大鸟对话后会给你一个拼图。在左边图书馆和小蘑菇人对话，他会让拼图的所在地显示在地图上。首先在此房间内，从右下跳到书架上，在高处就可获得一个拼图。出门后从左边房间内可以上到屋顶，左边走到底有块拼图。然后右行获得拼图后进入旅馆，这里睡觉后可获得蘑菇作为特产。

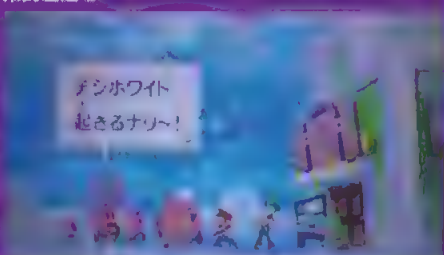
接着根据打听到的情报来到左

梦のメザメタウン

在梦世界大家看到的是旅行中心，前台向兄弟俩推荐各种梦幻般的旅行。比如畅游蘑菇之旅等等。在马里奥表来后接到了マッスフアニー的电话。他接受兄弟俩的挑战。不过要战斗得先战胜四个他的弟子，以此来测试兄弟俩的实力。

之后四大弟子登场，不过要战胜他们得先找到他们。顺着来到左边场景。这里中间的道具屋可以补充道具。先往右上走，这里会出现新的联动配件钟摆，附身后按下屏幕路易的左胡子和右胡子可分别让马里奥以减速、正常速度、加速这三种形式行驶。加速后可以逆转

通过传送带，而减速则可以防止马里奥跳得更高更远。来跳过高尖刺地形。学会了机关的用法后，出来顶感叹号砖块，可开启右下的两个水管。先别进去挑战，往左上前进。利用路易方阵开启按钮后会出现大量金币，继续前进到最后可开启另外两个水管的通道；接着就是进入四个水管挑战四大弟子了。



橙色水管：限时内获得8个红币后才会出现机关，让封住的道路敞开。第二个和第三个红币分别要开启加速和减速才能顺利全部获得。用减速通过尖刺袭来的路段后见到了橙土偶弟子，战斗附带了限定条件，要三回合内击倒对手。橙土偶召唤出来的小弟可以用锤子攻击一扫而光。小弟助威时要站在大椰子蟹前面，橙土偶冲撞过来后跳开他就将大椰子撞到人群去。这里的难点是三回合必须取胜，我方攻击时必须用强力的协力攻击来打伤害。此外如果等级低的话乱拳攻击必须跳开并踩到他。胜利后获得第一个金币。

黄色水管：此处依旧要用加速来穿过传送带。同时还会出现限时的感叹号砖块，也需要加速和减速互相使用才能顺利卡住时限开启通路。最后和黄土偶弟子战斗，这次的限定条件是只能用反击来进行攻击。战斗中黄土偶也会用冲刺拳，但是攻击速度快很多。另外还会跳跃攻击，三个人堆都踩好才会攻击马里奥，看好落点后用锤子砸。一般反击几次就可获胜。

白色水管：第一个场景的机关需要发动路易方阵，然后压下左边的按钮就可以让顶部掉下炸弹。此时根据炸弹的落下位置，摇杆按右可将炸弹射到右边砖块墙上，将砖块全部炸掉后就可继续前进了。这次的战斗没有限定条件，主要考验玩家的指令输入速度。因为攻击慢了的话，白土偶就会不断回血，而且越回越多。

蓝色水管：用人墙路易推动砖块前进后，见到了最后的蓝土偶弟子。此次战斗只有打出Excellent评价才能给予他伤害。对方投掷贝壳时要用锤子打回去，胜利后获得最后一个金币。



BOSS战

マッスファニ

第四个土偶弟子登场，这次的限定条件是只能用反击来进行攻击。战斗中黄土偶也会用冲刺拳，但是攻击速度快很多。另外还会跳跃攻击，三个人堆都踩好才会攻击马里奥，看好落点后用锤子砸。一般反击几次就可获胜。

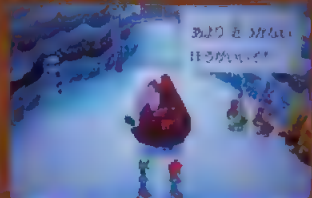
山守护者猛犸象。战斗开始，猛犸象的攻击十分强劲，冰霜攻击需要看准时机用锤子打回去。当它用尾巴攻击时则需要两人同时击打回去多次才行。一定时间后会喷出一团冰雾，玩家需要看准时机用小怪干扰，不然会让boss重置。玩家需要利用地形，躲避攻击并反击。

BOSS战

マンモ - スウ

山守护者猛犸象。战斗开始，猛犸象的攻击十分强劲，冰霜攻击需要看准时机用锤子打回去。当它用尾巴攻击时则需要两人同时击打回去多次才行。一定时间后会喷出一团冰雾，玩家需要看准时机用小怪干扰，不然会让boss重置。玩家需要利用地形，躲避攻击并反击。

斗能长对我方很不利。



胜利后来到山顶，在这里蝙蝠魔王恢复了原本的姿态，正准备使用梦之石的力量时马里奥兄弟赶到。不过对方早有准备，放出了催眠乐曲。在库巴的小弟纷纷倒下后黄星星嘲笑说这音乐对我方无效，这个时候马里奥和路易中招了……于是只能暂时退却。逃跑的过程中

路易沉睡不起，这个时候梦普发现了梦境点，将路易置于梦境点上后就可以逃入音乐传达不到的梦境了。而此时，催眠曲传达到了岛屿的各个地点，而梦之石的力量将岛屿内沉睡的人的梦境都收集了起来……

パジャマウンテン

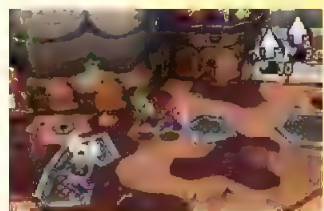
原路返回城堡，原本被摧毁的桥已经修复了。绕到城堡背后向上就可以来到パジャマウンテン。先将马里奥砸扁后进入右边栅栏砸下按钮，开启通路。进入山道后见到了向导土偶兄弟，右边的商店可以补充一下道具，此外这里还竖立着勇者的塑像。和土偶兄弟对话后他们推动了落脚点，登山开始。跟着兄弟俩前行，途中的缆车需要顺序按AB键才能顺利前进。途中会看到封印枕头和拼图砖块，有的暂时不能获得先放一下。

来到岩浆地带后，土偶兄弟教会了马里奥兄弟新技能回旋跳“スピニング”，按下两次R键再按A键就可以发动，可以旋转飞一段距离，到达远处的平台。越过岩浆地带后出来一直往左走，不要掉下去。然后会看到一个巨大的封印枕头，进入梦境。在这里会学会新技能“ホバリング”，召唤出路易方阵后按R键可以将队形变为三角形。然后按B键就可以发动回旋跳，越过尖刺地形，另外旋转飞行中再次按B键可增加悬浮高度，延长飞行距离。最后用火

箭跳一下子将所有恶梦碎片都打碎。

救出巨大的枕头族人后它告诉大家，将对面的巨大枕头族人也解救出来的话就可以打开通往山顶的力量之门。来到左边，土偶兄弟会示范回旋跳前进，回旋跳后会被吹到高处。在这里前进时最左边有一个封印枕头，进入后在左边玩一个小游戏，最后让光移动到金色杠铃上后，就可以开启这里梦世界内的所有被拳头挡住的通路了，可以安心救助这里的枕头族人了。借助救出的枕头族人的力量还能够上到高处拿到拼图。

顺着上升气流前进，来到高处后从悬崖边跳了下去。用回旋跳打开落点旁边的机关后，场地内的小孔都会出现上升气流了。利用气流就可以到达另一个巨大封印枕头的所在地了。进入梦世



梦のパジャマウンテン

进入梦境的众人准备暂时躲避这次音波袭击，然而接着梦之门关闭了，看来是音乐的力量太过强大让路易陷入了深度睡眠。不过这样就回不了现实世界了，必须找到让门恢复的方法。向前前进，途中会见到新的联动配件太阳，路易附身后会觉得冷。此时点击下屏就红色按钮，可让路易睡觉的地点暖和起来。同时梦境也变得温暖起来，雪都化开了。而再次点击下屏按钮关掉暖气的话会再次让梦境场景变得寒冷。主要的作用之一就是先让场景变暖，让喷泉将平台顶上去后再变冷，以此来调整平台的高度让马里奥通过。

第二个场景内有冰块，可推动来变换位置，而变暖后冰块会变成能让马里奥跳得很高的弹性水珠。之后场景内会出现冰拳攻击，很多时候等拳头打出后利用其作为落点才能前进。来到最左边场景后，需要将冰块推到左边才能继续前进，需要先让场景变暖，利用喷泉会重置高度这个特性让两个喷泉能够同时将通路填住，再将场景变冷就可以

将冰块推到对面了。将场景变暖后可以借力弹跳到高处继续前进了。

继续前进时道路被积雪挡住了，在梦普的启应下学会了新技能龙卷风“トルネード”，可吹开积雪，同时马里奥也可以在龙卷风的范围内自由移动。将下方的积雪都吹掉后可开启按钮。在有的岔路时往右上前进，可来到一个有脸砖块的场景。在脸砖块上方使用龙卷风，然后控制马里奥将脸砖块撞向右边的按钮。在后面需要用火箭跳跃从中间直线走到顶部，左右分别有两个按钮和脸砖块，如法炮制即可。

下一个推冰块的场景中，先将冰块推到最左边，变暖后跳上去开启机关。然后跳到最右上顶黑色感叹号，这样会出现障碍物卡住冰块，当场景变暖后就可以从中间跳上去了。最后来到山顶，在右边的脸砖块处使用龙卷风，将带尖刺的脸砖块顶向火山暴露出的弱点就可以激活火山了。同时路易也化身巨人，开始进行战斗。

火山

收集完毕后可以先探索一下此处

将拼图和封印枕头补全。然后将三个梦之蛋带回去，梦世界变得更加广阔的同时也有更多宝箱和金币可以收集了。在第一个梦之蛋新场景中要摆弄重力机关来完成场景内的谜题，让两个枕头图标指针相对，有些地方需要一次变换180度以上。在第二个梦之蛋新场景中花吊床站上去后变换重力方向马里奥是不会掉下去的，利用这个特性来进入水管。之后熟练使用路路方阵的技能就可以通过两个新场景了。

BOSS战

库巴手下三人组

分月来算，看谁身后的桌子的美满生活，所以必须得将三人一锅平锅。桌中的桌子头也跌回去的话，可以顺利

胜利后回到珠宝店，大家都对碧奇公主竟然是假冒的十分震惊。不过事已至此只能去库巴城将公主带回来了。但是库巴城飞在高空，同时又有神秘

力量保护着，到底要如何过去呢？这个时候店长告诉大家博士回到岛上了，作为梦之石研究者的他的话或许能给予大家一些帮助。

ヒル・ネビ・チ

然后用侧身回旋攻击右边墙壁上的裂缝，可穿过裂缝来对对面。右下还有个蓝色星形砖块，乘上后可以利用回旋跳飞到橙色星形砖块上，跳到最上面后走到左边就可以顶到感叹号砖块了。登上激活的新蓝色星形砖块，侧身回旋攻击左边墙壁上的裂缝，就可以抵达梦境点的所在地了。靠近气垫床进入梦世界，进入管道后召唤出路易方阵，扭动场景内的螺母后可见到梦精灵的妹妹。不过对方要去画一小时妆。大家可等不了这么多时间。于是梦精灵说如果梦普夸奖自己可爱的话就能直接将梦之蛋给大家。一番纠结后梦普大声夸奖了对方可爱……获得了梦之蛋。

出来后旁边可开启海马塑像的通道，然后往左边走可以看到场景内有传送管道。继续往左边走会发生剧情，要和贝壳族玩小游戏，赢了后才能通过。小游戏中要将马里奥砸入地下，然后查看地面的影子将在沙子内移动的贝壳蟹给顶出来。爆炸砖块可将砖块附近所有的贝壳都清出来，用来炸出金贝壳或是地上贝壳多的时候使用。胜利后可以通过桥，并得到了一块拼图。

进入这里的梦境点后会遇到新的联动配件重力机关，路易附身后转动下屏可改变重力的方向，这样就可以进到墙面或屋顶上的管道了。最后的梦精灵把马里奥兄弟当成了电视里的勇者战队，必须变身才肯交出梦之蛋。众人硬撑地摆了几个姿势后，被梦精灵给拆穿了。虽然知道大家是假冒的，但是看在肯陪自己瞎闹这个诚意上，梦精灵还是将梦之蛋给了大家。

于是马里奥兄弟先回到现实世界，往左边走两个场景后梦普会感应到下方有梦境点。这里先乘上蓝色星形砖块，

出来后从之前有传送管道的场景向上，乘上蓝色星形砖块，然后用侧身回旋穿过右边有裂缝的柱子。一路旋转跳后可来到下方开启按钮，打开向上的通路。在这里先不要下到平台下方，回

マハラノ城

从传送水管回到城堡，出来后大叔告诉大家博士正在地下的收藏室等着见梦普。交谈中博士得知了情况后提到了王国的守护神，神鸟ネムル-ゴ。每当岛上有灾难降临时，大家都能遇到它。根据推测神鸟应该处于梦世界，由于之前曾在梦世界内看到过神鸟的雕像，于是大家前往城堡的梦世界。

进入深层的梦世界后找到了神鸟的雕像，梦普也回忆起小时候曾在这里学会了召唤神鸟的方法，不过已经记不太清了，于是只能先在雕像附近寻找线索了。按下右边的按钮后神像冒出了光芒。继续朝右前进，这次学会了新技能，路易方阵可以变成球形，滚上斜坡可以沿着墙壁前进。然后会看到一个蓝色的挂钩，在球形状态下按b键可以将马里奥发射出去，让整个路易球直接链接到挂钩上，钩上后按方向可以左右摆动，按A键可以放开挂钩。此场景的最左下可以启动第二个按钮。

向左前进后这里场景是循环的，抵达最上层后从左上方离开。接着会看到很多裂缝砖块，暂时无法打破。在最后一个场景会学会球形状态的攻击方法，按A可将路易们当成铁球使用……回到之前的场景将砖块都破坏掉后开启了第三个按钮。神鸟神像照射出了一段完整的文字，如果想要获得神鸟的力量，比如得先获得究极的床。而想要制造究极床得到5个零件，分别散布在岛屿各处，然后找到传说的床制作者就可以完成了。之后获得了“床・キョクベッドガイド”，回到现实世界。

出门后会看到一个黄色的豆子怪物溜了进去，之后出现的方块人大叔告诉大家这是名为ゴールドマメボ-的稀有怪，打倒后会获得大量金币和道具。它会随机在梦世界内出现，不过现在暂时干不掉它。所以不要刻意寻找，优先去找到床的零件吧。

寻找床配件

床架：根据提示先从传送水管来到
パジャマウンテン山上，在地图上可以
看到土偶兄弟的所在地。来到山腰处找
到两人，对话后两人向马里奥兄弟介绍
了新的旅行计划：秘宝探险。不过土偶

兄弟也只是听到究极床的配件的传闻，具体还要大家一起寻找。学会了球形跳跃后可以直接上到两格高度差的场地上去了。利用新技能一路前进，见到传送水管后右边场景内有不少道具，不过

ネムル - ゴ -

「九ハネムル」
マウソノ子國ノ子ハ此ノ鳥

外果核似豌豆状，核外果果未完全发育时核也呈柱状，随果实发育时一下后部达点状果核的东西渐停，一半成半圆环状与后部不连了。

剧情过后在森林入口和神鸟汇合，
经激光和冲刺的攻击下库巴城的防御也
土崩瓦解，并掉落到了岛屿的西北方。
力量耗尽的神鸟陷入了沉睡，从此处直
跳往上就可以进入库巴城了。

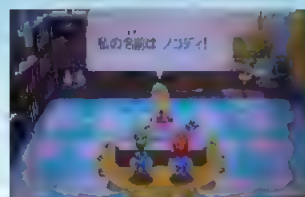
176

马里奥的徽章	路易的徽章	效果
シルバーバッジ	ガードバッジ	本场战斗内徽章能量的积攒速度增加
マスターバッジ	ガードバッジ	张开能够让六次伤害无效的护罩
エキスパートバッジ	ガードバッジ	3回合以内HP不会变为0且受到攻击不会气绝
ゴールドバッジ	ガードバッジ	一定时间内提升力量，给予敌人的伤害提高
ビギナーバッジ	ウィルスバッジ	一定时间减少敌人的攻击力，让我方受到的伤害减少
ブロンズバッジ	ウィルスバッジ	解除全员状态变化
シルバーバッジ	ウィルスバッジ	敌全体一定几率变为蘑菇，敌人会掉落的金币数越多，蘑菇的品质会更高
マスターバッジ	ウィルスバッジ	一定时间内敌人的防御下降，给予的伤害变多
エキスパートバッジ	ウィルスバッジ	敌人全体变为眩晕状态
ゴールドバッジ	ウィルスバッジ	一定时间内 lucky hit 的威力增加
ビギナーバッジ	リスクーバッジ	马里奥和路易的 HP 全回复或者变为 1
ブロンズバッジ	リスクーバッジ	全员随机状态变化
シルバーバッジ	リスクーバッジ	一定时间内敌我双方的力量提升，给予和受到的伤害都增加
マスターバッジ	リスクーバッジ	徽章能量槽会积蓄或者重置
エキスパートバッジ	リスクーバッジ	敌我全员 50% 概率受到足以让 HP 变为 0 的伤害
ゴールドバッジ	リスクーバッジ	敌我全员受到大伤害
ビギナーバッジ	ミラクルバッジ	增加敌人掉落的金币
ブロンズバッジ	ミラクルバッジ	一定时间内打出 lucky hit 的几率增加
シルバーバッジ	ミラクルバッジ	马里奥和路易变为本场战斗初始的状态，不会影响道具和徽章槽
マスターバッジ	ミラクルバッジ	获得的经验值增加
エキスパートバッジ	ミラクルバッジ	随机复制一个已有的徽章槽效果
ゴールドバッジ	ミラクルバッジ	一定时间让敌人全体无法行动

照片收集

照片收集是剧情进行到メザメタウン镇时在ノコデイ家里发生的支线情节，帮助她进行导游册的制作。发生后顶各地的摄像头砖块就可以收集到照片。不过照片还是要回到ノコデイ的家里进行整理。简而言之就是玩一个拼图小游戏，在限定时间内完成拼图后会给予金钱和豆子作为奖励。照片的所在地如下表，建议

在获得了球形跳跃后再去收集。通关后根据你收集的照片情况也会在动画里显示相应的照片。



地点	具体位置
マクラノ空港	游戏最初进行问答游戏的场所
マクラノ城	传送水管所在的大厅往下走的场景
オハバク	损坏的喷水场景，往左边走的高台上，要用球形跳
マドロミ砂漠	梦境点右边的高台上一直前进可获得，要用球形跳
メザメタウン	触发支线剧情时就可获得
バジャマウンテン	山崖区域的左边
ヒルネビチ	传送水管所在前进后第六个区域，毒沼泽的南边
クツパ城	前进后第三个区域西南西的落脚点上，旋转跳时记得避开火焰

协力攻击和神奇攻击

在冒险的过程中，可以获得战斗拼图。每个地区都会有一块完整的拼图，有时候剧情中 NPC 也会直接赠与玩家。将 10 个拼图碎片收集完全后就可以获得新的协力攻击技能。而每个梦世界中的碎片收集完全后可获得新的神奇攻击技能。这些技能可以在战斗中消耗 BP 使用，每种都像玩一个小型的动作游戏，在指定时段一次按特定按键才能够打出

最高评价，对敌人造成很大的伤害。技能在主菜单内可以查看，查看的同时按 Y 键就可以进行模拟练习，方便玩家掌握这些必杀技。游戏中在メザメタウン的测试会场和ヒルネビチ的饰品店女主人处可进行小游戏，测试玩家们对这些必杀技的掌握程度，达到 S 评价后可以得到装备奖励。

技能名	消费BP	获得地点
アカこうら3D	4	オハバク
パイパイ大炮	7	メザメタウン
スピードボム	9	ヒルネビチ
ジェットボード	12	ムユウウッド
ドリムエッグ	15	救出52个枕头族的报酬

技能名	消费BP	获得地点
ミドリこうら3D	4	オハバク
ファイアフラワー	5	マドロミ砂漠
フラコプタ	7	バジャマウンテン
スナイプパチンコ	9	バジャマウンテン (第2次)
スタロケット	12	ネオクツパ城

技能名	消费BP	获得地点
ミラクルボール	6	オハバクの夢世界
ミラクルジャンプ	10	マドロミ砂漠の夢世界
ミラクルハンマー	10	バジャマウンテンの夢世界
ミラクルファイア	14	ヒルネビチの夢世界
ミラクルウォール	14	マクダスの夢世界
ミラクルタイフーン	16	ムユウウッドの夢世界

挑战名	S级的奖励	装备效果
ミドリこうら3D	マケンキベルト	受到攻击后提升攻击力
ファイアフラワー	フラワーハンマー	锤子攻击时一定几率附带灼烧效果
パイパイ大炮	エンカウントグラブ	地图画面攻击敌人后，切入战斗画面时给予的伤害提升至1.5倍
フラコプター	アクションブーツ	踩踏攻击不按出Excellent评价就会受到伤害
スピードボム	マルゴシブツDX	不装备防具的话踩踏攻击力会提升
スナイプパチンコ	ブラザーEXPグラブDX	用协力攻击/神奇攻击打到敌人，获得的经验提升40%
スタロケット	ノミスフリグラブ	战斗中没有受到伤害时，所有技能消费的BP为0
以上全部达到S等级	マスターウェア	受到伤害时回复2点BP

挑战名	S级的奖励	装备效果
ミラクルボール	コインブツDX	攻击敌人能让其掉落的金币增加
ミラクルジャンプ	ゲンナリハンマーDX	锤子攻击时一定几率降低对方的力量
ミラクルファイア	トゲオリハンマー	对尖刺型敌人造成的伤害提升至1.5倍
ミラクルウォール	ラッキグラブDX	增加lucky hit的出现几率
全部达到S等级	エクセレントブーツ	踩踏攻击不按出Excellent评价就会受到伤害

稀有怪黄金豆子

剧情进行到收集完5个究极床的碎片后，会发生遭遇稀有怪黄金豆子（ゴールドマメボー）的剧情。之后玩家在梦世界冒险的时候就能够随机遇到这个稀有的敌人了。黄金豆子很喜欢逃跑，所以不在限定时间内打倒它的话就拿不到它的掉落奖励。

攻击方面推荐用神奇攻击“ミラクルハンマー”，利用好每次反击才能够对其造成可观的伤害。它会绕圈需要踩踏，冲刺撞时要用锤子砸，速度会越来越快，都需要预估好时间来反击。最后一下攻击会有延迟，不要出手过快。它还会召唤大量豆子伙伴进行追逐攻击，看好它在豆群中的位置，看到有冒光的豆子冲过来时踩踏就可。

当然也有干掉它的简单方法，利用徽章组合カミナリバッジ+エキスパート

パートバッジ，每次可造成160的固定伤害，攒三个就可以瞬间秒掉它。不过能量可要攒很久了。黄金豆子掉落各种加能力的豆子和一些装备。



装备名	效果
マメブーツ	被变为豆子状态时（异常状态缩小），所有踩踏攻击都是 lucky hit。
マメハンマー	被变为豆子状态时（异常状态缩小），所有锤子攻击都是 lucky hit。
マメグラブ	被变为豆子状态时（异常状态缩小），攻击力变为 4 倍。

黄金饰品店

在ヒルネビチ的首饰店ブリロ-ズの店内，有一块黄金区域。剧情经过时不能进入，直到玩家40级达到彩虹RANK后才能够进去购买强力的武器和防具。在内部能够购买的装备如下：

装备名	价格	效果
マスターブーツ	12800	跳跃攻击能够攻击三次
マスターハンマー	12800	锤子攻击能够攻击两次
キングウェア	5760	一定几率在受到伤害时让对方也承受同样伤害
ムゲンクラブ	16000	使用道具后道具数量不减少
エンジェルバングル	15000	选择选项前会回复20HP和10BP

速刷经验方法

游戏的主线中需要刻意练级的地点不多，基本上流程中遇到的怪都干掉的话，直面本章的BOSS都不会出现打不过的情况。不过最终的库巴和枕头城内的战斗挑战还是需要等级的，正常的练级方法当然是在库巴城内遭遇敌人并战斗。

而如果玩家提升RANK的奖励选

择了“キノコでEXP”的话，就可以吃蘑菇道具来获得经验值。配合在饰品店黄金区域购买的装备“ムゲンクラブ”，就能够不消耗道具无限吃ミラクルキノコ（每个240经验）来提升等级了。虽然吃蘑菇加经验这个奖励一般不会有人选……

速刷豆子法

库巴城的敌人“ファイアロボ”会低几率掉落十分有用的装备“ポロリブーツ”。这个装备的效果是用踩踏攻击干掉敌人时，敌人掉落的金币一定几率会替换成加能力的豆子。虽然替换成豆子的几率很一般，但是初

期梦世界就有大量成群出现的敌人。在地图画面踩它们进入战斗，上手就可直接全灭敌人，运气好就可以获得不少豆子。利用这点让能力点的提升变得十分简单，RANK提升奖励里的能力点成长率提升也没有必要选了。

救助マクラノ族

每个地区都会有不少マクラノ族被困，流程中只标注了进行剧情所必须的枕头族人的封印枕头所在地和攻略方法。普通族人的封印枕头所在地和解救方法就靠大家自己了。根据救出的枕头族人的数量，回城堡找枕头长老对话可获得奖励，其中最后一个奖励为协力攻击，千万不可错过。

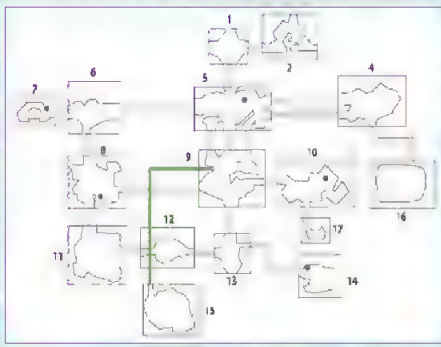
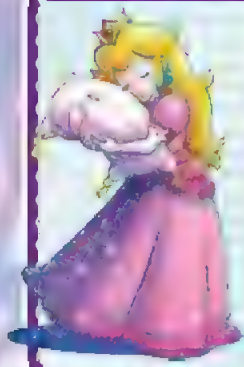
枕头收集地点

マクラノ嬢（3人）

- 地下区域，流程中会解救。
- 地下区域，流程中会解救。
- 地下区域，流程中会解救。

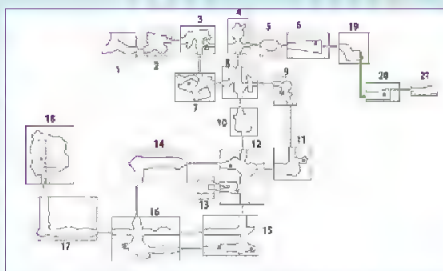
オオバコ（5人）

- 地图9 管理员登场区域的右边。
- 地图10 梦长老的封印枕头。
- 地图7 北西端区域。
- 地图8 从喷水装置所在地左边，用球形跳跃上去往左来到此处。
- 地图14 剧情中破坏岩石后，这里北面有两个高台，要利用到球形跳跃和侧身回旋。



マドロミ砂漠（11人）

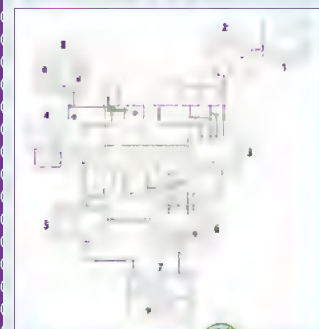
- 地图7 在习得将马里奥砸扁的技能后，进入通道内用锤子将仙人掌上封印枕头震下来。
- 地图12 剧情中接受工头的介绍后可看到。
- 地图15 右边台阶上可看到。
- 地图15 用机车钻碎发光的岩石后出现。
- 地图18 进入此区域后从两边钻碎巨大的岩石后出现。
- 地图16 南边区域台阶上。
- 地图11 钻头怪兽逃跑时区域的右边。



- 地图9 干掉钻头怪兽后吐出的封印枕头。
- 地图3 从祭坛往左边走可看到。
- 地图6 进入这里要利用到球形跳跃。
- 地图20 洞窟内。

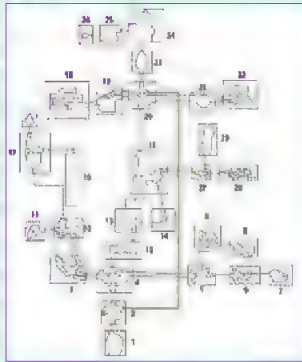
メザメタウン（6人）

- 地图7 スゴワザコンテスト会场下面。
- 地图6 购物商店街的右下。
- 地图4 解开遗迹机关后看到。
- 地图8 西端。
- 地图8 气垫床上。
- 地图4 剧情中封印传说中工匠的枕头。



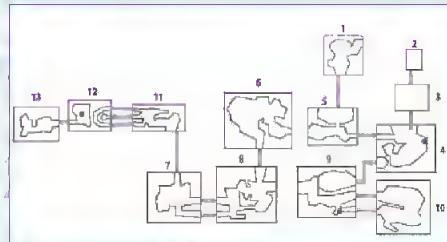
バジヤマウンテン（12人）

- 地图4 剧情中守护者的巨大枕头。
- 地图4 剧情中守护者的巨大枕头。
- 地图6 学会进入上升气流后左边地上。
- 地图6 学会进入上升气流后右边地上。
- 地图15 大炮的左边。
- 地图17 悬崖区域的途中。
- 地图11 地面。
- 地图20 剧情中守护者的巨大枕头。
- 地图20 剧情中守护者的巨大枕头。
- 地图2 要用球形跳跃才能抵达。
- 地图3 要用球形跳跃才能抵达。
- 地图7 要用球形跳跃才能抵达。



ヒルネビチ（3人）

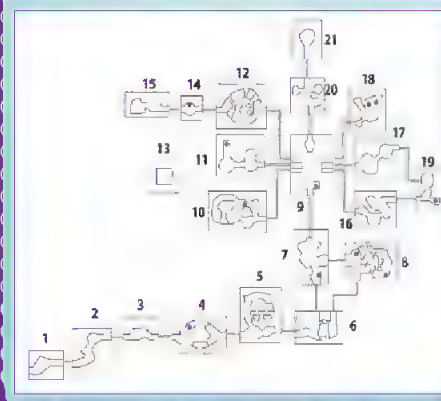
- 地图9 碧奇公主避难的气床所在地往南，再前进可到达这里。
- 地图12 秘密的洞窟内。
- 地图4 商店右边，要用球形跳跃才能抵达。



ムユウウッド（11人）

- 地图4 侧身回旋前进后的北面。
- 地图7 从右边完成神官枕头后来到这里，开启机关后在下面砸碎石头看到。

- 地图8 通过吹风机来到右下，破坏石头后看到。
- 地图8 剧情中必须救的枕头神官。
- 地图9 中部传送水管所在的区域。



- 地图10 装置左下区域的枕头神官。
 - 地图19 装置右边区域的枕头神官。
 - 地图11 装置左边区域的枕头神官。
 - 地图18 装置右上区域，赢得迷你游戏后获得的封印枕头2。
 - 地图18 装置右上区域，赢得迷你游戏后获得的封印枕头2。
 - 地图14 装置左上区域的枕头神官。
- ネオクッパ嬢（1人）
入口区域的地上。



妖怪手表

文 Kuma

角色扮演

妖怪手表

妖怪ウォッチ

RPG

Level-5

2013年7月11日

日版

1~2人

4800日元

对应邂逅通信/无意识通信

推荐玩家年龄：全年龄

今年夏天玩家们可以进入到《妖怪手表》的世界来参加夏日祭典！欣赏花火大会！惬意地捕虫垂钓！甚至还能和妖怪们成为朋友一起在小镇上冒险！本作的游戏系统内容丰富，战斗模式也互动感十足，更有许多令人惊喜的小细节等等，这些都让本作成为了今夏值得推荐的一部作品。下面将为大家带来从系统到隐藏要素的详尽攻略，以便大家能更完整地体验这款游戏！

系统详解

游戏操作

场景画面

按键	操作
滑杆	移动
滑杆+十字键	在观察模式下移动镜头
滑杆+B	加速跑/用自行车进行移动时用来打铃
十字键↑	切换妖怪手表与普通手表
十字键↓	上下自行车
X	调出主菜单
Y	调出妖怪手表的对焦镜头
L/R	调整画面镜头
L+R	重新对准画面镜头
A	确定/对话/调查
B	返回
Start	暂停

战斗画面

按键	操作
滑杆+十字键	指令选择/镜头移动
X	加快战斗进程
A	决定

按键	操作
B	返回/选择取消
L	战斗队形圈的转盘向左旋转
R	战斗队形圈的转盘向右旋转
Start	暂停

其他操作

按键	操作
A	决定
B	返回/选择取消
A/L/R+十字键	快速对话
十字键	项目的选择
L/R	菜单项目的切换

本作的所有操作也可通过触控笔在下屏完成。除直接在屏幕上点选的项目外，用触控笔在下屏点出箭头后划动可以控制移动，划出的方向箭头越长，移动速度越快。

场景画面

场景画面解说

主画面

1 妖怪手表(手表)

2 目标(もくてき)：主角停止

移动时，目标目前为止的移动距离

任务日

1 调查(调查)

2 调查(调查)

3 调查(调查)

4 调查(调查)

5 调查(调查)

6 调查(调查)

7 调查(调查)

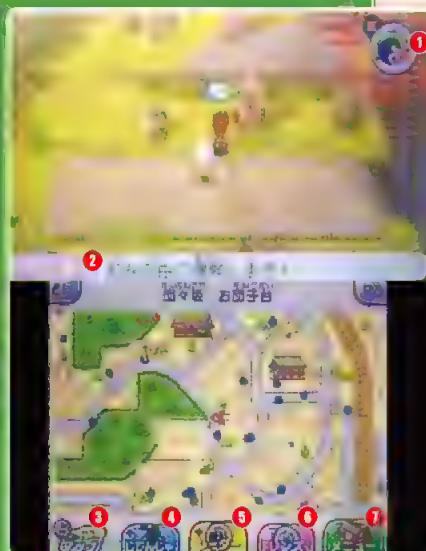
8 调查(调查)

9 调查(调查)

10 调查(调查)

11 调查(调查)

12 调查(调查)



场景画面中的行动

移动: 玩家在使用滑杆让主角进行移动时, 可同时按下B键让其进行加速跑, 加速跑时主角体力会逐渐减少, 如果体力槽空了主角的体力就会慢慢恢复。

调查及对话: 在靠近树木、草丛、

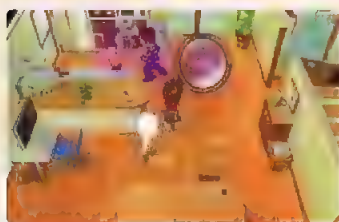
出现放大镜图标, 此时点击A键可进入观察模式(ウォッチモード)。

出现对话框时, 主角可与之进行对话, 对话时按A键可进入战斗模式。

开启宝箱: 在靠近宝箱时按A键可开启宝箱获得里面的物品, 宝箱共

- 蓝色宝箱 拿走里面的东西后, 过一段时间此宝箱会再度出现, 玩家可以再次拿取物品
- 黄色宝箱 宝箱里的东西只能拿一次
- 红色宝箱 鬼时间(详细说明见后文)时出现的特殊宝箱, 会出特殊物品

妖怪手表

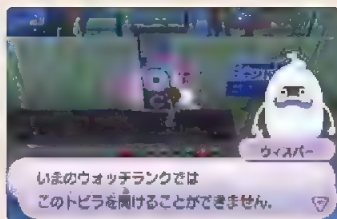


▲利用此模式可找寻隐藏的妖怪, 进行捕虫及钓鱼。

妖怪手表作为本作中最为重要的道具, 共有两种功能可供使用。一种为探测附近隐藏妖怪的雷达模式(レーダー), 雷达图标左上角的字母表示妖怪在全体妖怪中的所处的序列等级(ランク)。在此模式下若雷达指针开始旋转并发出红光说明附近有妖怪潜伏; 发出的光若为粉红色则说明附近潜伏着特殊妖怪, 找到他们并和他们对话会得到意想不到的惊喜; 另一种模式为查

看时间的普通模式。两种模式可用十字键的“↑”进行切换。

游戏一开始告密者(ウイスパ)给主角的手表只有E等级, 为了发现更强的妖怪, 玩家必须在游戏中找寻各种各样的零件提升手表等级(ウォッチランク)。此外, 在游戏场景中还设有手表锁定(ウォッチロック), 只有在手表处于或者高于门口显示的手表等级的状态才能解锁进入。



▲被手表锁定住的场景, 此时需要去升级手表等级。

追捕妖怪

当妖怪手表的雷达模式发出红光时, 说明附近有妖怪潜伏。此时按下A键, 主角会进入追捕模式。在追捕模式中, 主角会看到妖怪的幻影, 并随着幻影的移动而移动。当幻影移动到一定位置时, 主角会看到妖怪的真身。此时按下A键, 主角会进入战斗模式。



捉虫

从即可进入捕虫的画面。当捕虫的对焦镜头对准虫子时按A键, 或者用触控笔点击下方画面的话会开始捕捉。捕捉成功后, 虫子会出现在主角的背包中。如果停在转盘的黄色格子上的话可以捉



钓鱼

在钓鱼时, 玩家需要将鱼钩放入水中。当鱼钩上有鱼时, 玩家可以按下A键进行钓鱼。钓鱼成功后, 鱼会出现在主角的背包中。带有放大镜标志的垂钓点可以进行“卷きえ”的话可以增加钓到鱼的几率。

主菜单

主菜单画面解说

主菜单画面分为上、下两屏。上屏是朋友妖怪(ともだちようかい)画面, 下屏是妖怪图鉴(ようかいずかん)画面。



主菜单项目一览

选项	功能	子菜单	内容
妖怪奖章 (ようかいメダル)	妖怪信息的确认以及作战队形的替换	目前持有奖章 (てもちのメダル)	确认随身携带的6枚妖怪奖章, 也就是用来进行战斗的队伍。选择妖怪按A键或点击确定(けつてい)会出现更换队员(いれかえ)、装备(そうび)、更换决胜姿势(きめポーズ)、告别(おわかれ)、取消(やめる)的选项。X键或选择改换(きりかえ)可查看妖怪的技能数据。Y键或选择移动(いどう)并配合十字键使用可移动妖怪在战斗队形圈上的位置。
		可供替换的奖章 (ひかえのメダル)	可查看目前所持有的所有妖怪奖章。选择妖怪按A键或点击确定(けつてい)会出现加入战斗队伍(セットする)、装备(そうび)、更换决胜姿势(きめポーズ)、告别(おわかれ)、取消(やめる)的选项。按X键或选择改换(きりかえ)可查看妖怪的技能说明。
物品 (もちもの)	查看和使用持有物品	所有物品(すべて)	查看和使用所有物品
		食物(たべもの)	查看和使用食物
		道具(どうぐ)	查看和使用道具
		动物(いきもの)	查看收集的昆虫及鱼类
		装备(そうび)	查看和使用装备物品
设定 (せつてい)	变更游戏设定	重要物品 (だいじなもの)	查看与主线任务相关的重要物品
		音乐	调整音量大小
		效果音	调整效果音大小
		手表显示(とけいの表示)	切换站立时自动显示时间的自动模式(じどう)和一直显示时间的固定模式(こてい)
		显示目标(もくてき表示)	切换站立时自动显示主线任务目标的自动模式(じどう)和随时显示任务目标的固定模式(こてい)
		目标指引箭头(もくてき矢印)	开启(あり)或关闭(なし)目标指引箭头

选项	功能	子菜单	内容
任务 (クエスト)	查看游戏中所有已接受任务的详情	委托 (たのみごと)	按A键或选择概要 (あらすじ) 可查看任务流程详情, X键或选择场所 (ばしょ) 查看委托人所在位置, B键或选择もどる可返回
		帮忙 (おてつだい)	Y键选择放弃任务 (あきらめる), 其他同上
		主线任务 (ストーリー)	同委托的内容
情报 (じょうほう)	确认各方面的情报	妖怪大辞典	可查看目前所知妖怪的详细情况, 已成为朋友的妖怪会在辞典中镶嵌上妖怪奖章。选择妖怪按A键或点击观察 (かんさつ) 可仔细观察妖怪, 在观察状态下再按A键或选择动作 (アクション) 会出现此妖怪的各种动作画面。X键或选改换 (きりかえ) 可查看妖怪的详细技能说明。Y键或选择检索 (けんさく) 可根据编号查看妖怪列表
		妖怪地点 (妖怪スポット)	有闹鬼传闻的地点
		记录 (きろく)	查看玩家在游戏中的各项记录, 如游戏时间, 解决委托数量等
		帮助 (ヘルプ)	查看游戏的各项讲解说明
日记 (につき)	存档	-	-

妖怪

本作最让人乐在其中的元素就是个性十足的妖怪们了。游戏中妖怪的设定不仅做到了把传统的日本妖怪文化和游戏系统的良好结合，还利用谐音给妖怪角色增加了更多的“捏他”，比如寄宿在穷人家中的“びんボーイ”，音似日文中的“贫穷”，但用他出战的话得到的金钱反而会加倍；还有让人产生消极思想的“ネガティブーン”，直接谐音“消极”但又兼顾了“蚊子”这个单词的发音等等都让人在玩时忍俊不禁。本作共有200多种妖怪，玩家要通过和妖怪们成为朋友收集妖怪奖章（妖怪メダル）。与妖怪成为朋友主要靠战胜它们或在战斗中给其投食增加好感。主菜单中可查看已成为朋友的妖怪的详细数据。

妖怪的各项数据

① ゼンバラカ
② **C** 19
③ ばし
④ **E** 137/137 **EXP**
⑤ ゆりよく
⑥

⑦ たいく 46	⑧ たいく 25
⑨ EXP 31	⑩ EXP 30

⑪ たいく 気まで 短気
⑫ スキル やいばのボディー
 こうげきしてきた 敵を
 やいばのボディーで傷つける
 1/2

【材料】 取出中的铁板有用于材料
的磁性材料（ferromagnetic）和上列下
列的成分，如，Fe，Co，Ni，Cr，Al等件
的合金，这些合金的磁性材料如，
（Fe-Co-Ni）等件，磁性材料如
磁性合金是以下一些磁性合金材料
（磁性合金，磁性合金）：这些磁
合金是磁性合金合金，合金的组
成如下：磁性合金
（Fe-Co-Ni）合金和磁性合金的
合金。

妖怪种族列表

种族名	特征
	勇敢族 骁勇善战的妖怪种族，擅长物理性攻击
	豪杰族 身心都很坚强的种族，擅长防御
	奇异族 不知道在想什么的奇异种族，擅长妖术
	可爱族 想要让人紧紧拥抱的可爱妖怪，以行动敏捷迅速著称
	温馨族 拥有温柔内心的治愈系妖怪，擅长回复
	毛骨悚然族 让人吓得瑟瑟发抖的毛骨悚然系妖怪，会让地方陷入异常状态
	影薄族 总是在思考做坏事的邪恶妖怪，可以削弱对方的能力
	扭扭族 总的来说是种扭来扭去的妖怪，不会轻易被对方的技能附身陷入行动不能状态

妖怪能力列表

力量（ちから）	影响攻击力（こうげきき）
防守（まもり）	影响防御力
妖力（ようりょく）	影响妖术（ようじゆつ）的威力
敏捷（すばやさ）	影响行动顺序

妖怪性格列表

吊儿郎当(ぐうたら)	很容易偷懒
反复无常(気まぐれ)	容易偷懒
认真(まじめ)	不容易偷懒
非常认真(超まじめ)	很不容易偷懒

性格	特点	升级时的能力值影响
急性子（短気）	富有攻击性	力量和HP提升较快
暴躁（荒くれ）	极富攻击性	力量提升较快
冷静（いれいせい）	多使用法术	妖力和敏捷提升较快
头脑派（ずのう的）	基本使用法术	防守提升较快
慎重（しんちょう）	多使用防守	防守和妖力提升较快
无动于衷（动じない）	基本使用防守招数	防守提升较快
溫柔（やさしい）	擅长回复	HP和妖力提升较快
富有同情心（情け深い）	基本使用回复招数	HP提升较快
讨厌（いやらしい）	用附身扰乱敌人	力量和敏捷提升较快
穷凶极恶（非道）	较多使用附身扰乱敌人	敏捷提升较快
协作（协力的）	强化同伴属性	HP和敏捷提升较快
献身精神（けんしんの）	擅长强化同伴属性	力量和防守提升较快

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

 ザンバラ刀	 19
<p>こうげき</p> <p>つばめがえし</p> <p>1</p> <p>19 2</p>	<p>ようじゅうつ</p> <p>つむじ星の雨</p> <p>2</p> <p>20 2</p>

[illegible]

属性	说明
火	用燃烧的熊熊火焰给敌方造成伤害
水	用湍急的水流进行攻击
雷	通过落雷造成强力的伤害
土	以穿破大地的神力给敌方造成伤害
冰	通过寒冰进行攻击
风	卷起狂风打击对手
吸收	用奇异的力量吸收对方的HP

注：吸收并无属性相克的作用。

战斗

战斗队形圈

随着战斗难度的提升，战斗的难度也会随之增加。在战斗中，玩家可以通过战斗队形圈来调整战斗队形。战斗队形圈是一个圆形的界面，上面有各种颜色的按钮，玩家可以通过点击这些按钮来调整战斗队形。

怪物，每次上场的怪物只有三只。

玩家可以通过战斗队形圈来调整战斗队形。在战斗开始前需要好好考虑怪物的选择和战斗的队形配置。

两三只同种族的怪物在队形位置合适的话可以大幅提升妖



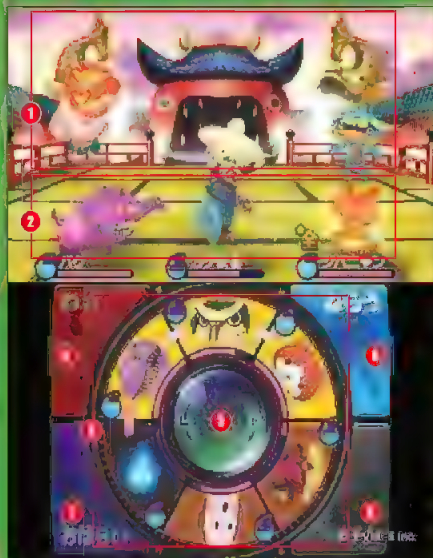
战斗队形列表

名称	效果
勇敢族阵型（イサマシの陣）	力量上升
豪杰族阵型（ゴケツの陣）	防守上升
奇异族阵型（フシギの陣）	妖力上升
可爱族阵型（プリチーの陣）	敏捷上升
温馨族阵型（ボカボカの陣）	回复能力上升
毛骨悚然族阵型（ブキミの陣）	附身能力上升
影薄族阵型（ウステカゲの陣）	附身能力上升
扭扭族阵型（ニヨロロンの陣）	防止敌方附身能力上升

画面解说

在战斗中，玩家可以通过战斗队形圈来调整战斗队形。战斗队形圈是一个圆形的界面，上面有各种颜色的按钮，玩家可以通过点击这些按钮来调整战斗队形。

明。战斗中的各项命令主要通过按键或使用触控笔在下屏进行操作。



在战斗中，玩家可以通过战斗队形圈来调整战斗队形。战斗队形圈是一个圆形的界面，上面有各种颜色的按钮，玩家可以通过点击这些按钮来调整战斗队形。

只妖怪都有属于自己的必杀技，只要妖怪头像下方出现必杀技图标，出现“必杀技使用OK（わざOK）”的话，就可以使用必杀技了。主要的指示有：点击（打て），用触控笔点击下屏的黄色小球；旋转（まわせ）。

用触控笔在下屏持续画圈；描绘（なぞれ）。在战斗中，玩家可以通过战斗队形圈来调整战斗队形。战斗队形圈是一个圆形的界面，上面有各种颜色的按钮，玩家可以通过点击这些按钮来调整战斗队形。

在战斗中，玩家可以通过战斗队形圈来调整战斗队形。战斗队形圈是一个圆形的界面，上面有各种颜色的按钮，玩家可以通过点击这些按钮来调整战斗队形。

有：旋转（まわせ），用触控笔在下屏持续画圈。描绘（なぞれ）。在战斗中，玩家可以通过战斗队形圈来调整战斗队形。战斗队形圈是一个圆形的界面，上面有各种颜色的按钮，玩家可以通过点击这些按钮来调整战斗队形。

在战斗中，玩家可以通过战斗队形圈来调整战斗队形。战斗队形圈是一个圆形的界面，上面有各种颜色的按钮，玩家可以通过点击这些按钮来调整战斗队形。

额外奖励

战斗时会出现蓝色或者金色的光球，选择瞄准（ねらい）再在下屏上用触控笔对准点击流离光球。

在战斗中，玩家可以通过战斗队形圈来调整战斗队形。战斗队形圈是一个圆形的界面，上面有各种颜色的按钮，玩家可以通过点击这些按钮来调整战斗队形。

战斗结果

获得战斗胜利的话可以得到经验值、物品以及金钱等各项奖励。并且取得胜利的话也有可能和敌方妖怪成为朋友。

无法获得任何奖励。当战斗队伍圈里所有的妖怪都被击败的话，无法获得任何奖励。主角会回到近处的存档场所重新开始游戏。

任务

游戏中共有三种任务形式，分别为故事主线任务（ストーリー）、支线任务（ちようせん中）表示，在“挑战中（ちようせん中）”表示，在“解决（かいけつ）”则表示在主菜单的任务选项中查看，在做

支线任务时可通过多与委托人进行对话得到提示。未完成的任务会用“挑战中（ちようせん中）”表示，在“解决（かいけつ）”则表示在主菜单的任务选项中查看，在做

主线剧情任务

随着主线的推进自动触发各项任务，并且场景地图上也会出现指示

任务，并且场景地图上也会出现指示图片指引玩家做任务的地点。

委托和帮忙

在兼顾主线任务的同时玩家可以接受各种各样的委托和帮忙的请求。在与人对话后选择“做什么（なんとかする）”或者“好的（いいよ）”即可接受任务。接受任务后，玩家可以通过多种方式完成任务。比如玩家可以在游戏中接受跟小伙伴们捉迷藏的任务，或是接受少年侦探团的谜语挑战等等。

在地图上会用蓝色的旗子表示委托人的所在地。委托任务只能完成一次。帮忙任务的委托人头上则是黄色的对话框。在地图上也是用黄色旗子表示委托人所在地。接受任务后，玩家可以通过多种方式完成任务。



[illegible]

通信

通信对战

● 控制型领导：控制型领导以高度控制为特征，他们倾向于制定严格的规则和程序，并要求下属严格遵守。他们通常采用命令式的沟通方式，对下属的行为进行密切监督，以确保任务的顺利完成。控制型领导在需要高度纪律和一致性的环境中可能有效，但可能会抑制员工的创造力和主动性。

邂逅通信

[illegible]

网络下载通信

この2つの価格の平均値は、
 すでに算出済み。最終的な方法
 は各2つの出口と2つの入出口の差を
 最終的な「インター・ネット・ダウン」
 によって計算される（これは）非常に
 低く、そのため下取りの利益は
 高くない。これは最終的な価格。

丘比

A blue, one-eyed alien character with a large, circular eye and a small, round body is hanging from a shelf. The character is positioned in the center of the frame, with its body suspended by a thin, blue, string-like material. The background shows a classroom setting with a shelf holding various items, including a green book and a red book. The floor is made of wooden planks.

►在进行BOSS战之前
切记要通过丘比进行
存档!

鬼时间

An aerial photograph of a snowy residential street. A red fire truck is parked on the left side of the road. A red fire hydrant is visible on the right side of the road. The street is covered in snow, and there are trees and houses in the background.

▲看见恶鬼就赶快跑吧！

云外镜

めっけもん店主

こんなラクタの店に興味があがるのか？
お前さんも変わっとるの。

LEVEL 5

▲隐藏在各种场景中的云外镜。

妖怪的进化与合成

はじめるぞ。
むむむ〜 かああああ〜!!! LEVEL 5

指定通缉妖怪

在游戏中会碰上那些犯罪逃窜的指定通缉妖怪（指名手配妖怪），如果抓住指定通缉妖怪三次的话可以得到一组密码中的一个字，得到完整密码后去邮局的2号窗口可以入手特殊物品。要打听指定通缉妖怪的情报和时间限制的话就去找位于邮局左边停车场的御用田先生吧。



▲与在邮局停车场的御用田先生对话可得到指定通缉妖怪的情报。

妖怪扭蛋

大森山（おおもり山）的神木前有一个老旧的扭蛋机，里面封印着很多妖怪和道具。玩家可以用游戏中收集的妖怪扭蛋币（妖怪ガシヤコイン）或是3DS自带的小金币来转扭蛋。但要注意的是一天只能转三次妖怪扭蛋机。通关后调查神木前面的有叹号的柱子可以切换妖怪扭蛋机和通往妖魔界的电梯。游戏中提供的妖怪扭蛋币共分8种，



图标	名称	说明
	红色妖怪扭蛋币	容易出勇敢族妖怪
	黄色妖怪扭蛋币	容易出不可思议族妖怪
	橘色妖怪扭蛋币	容易出豪杰族妖怪
	桃色妖怪扭蛋币	容易出可爱族妖怪
	绿色妖怪扭蛋币	容易出温馨族妖怪
	浅蓝色妖怪扭蛋币	容易出扭扭族妖怪
	深蓝色妖怪扭蛋币	容易出影薄族妖怪
	紫色妖怪扭蛋币	容易出毛骨悚然族妖怪

▶用奇妙镜头来看看你身边潜伏着的妖怪吧！

其他要素

时间的切换：如果嫌时间过得太慢的话，玩家可以回到家中，点床选择睡到早上（朝まで寝る）、睡到晚上（夜まで寝る）自由切换昼夜时段。

闯红灯的惩罚：玩家在行动中多次闯红灯的话会出现妖怪生剥鬼（なまはげ），被强行卷入战斗后就乖乖受死吧，谁叫你随便乱闯红灯呢。

跟引路鬼走吧：在街道上不用妖怪手表就能看到引路鬼，跟他们对话后引路鬼会给玩家领路，跟他们走几段路后引路鬼会变成宝箱，玩家可以从中得到奖励。

隐藏的四格漫画：游戏中还隐藏着

漫画家小西纪行为游戏专门绘制的四格漫画，有兴趣的玩家可以去以下地点收集齐这全部5幅作品。

地点	所在位置
樱公民馆	进门左手杂志架
熊岛家（クマの家）	三楼熊岛房间书架
干治家（カンチの家）	二楼干治房间书架
北风拉面店（北风ラーメン）	调查进门的书架
太阳轩（タイヨ-軒）	调查进门的书架

奇妙镜头：在标题菜单里选择奇妙镜头（ふしぎレンズ）可进入3DS摄像功能，对准人脸摄影的话可以看出你被哪只妖怪附身了。照了照片保存后去邮局的3号窗口可以达成日常任务并获得奖励。



地图

本作共有6个场景地图，分别为樱花新镇（さくらニュータウン）、大森山（おおもり山）、团团坡道（団々坂）、樱花中央市（さくら中央シティ）、跑腿巷（おつかい横丁）和微风山丘（そよ風ヒルズ）。随着故事主线的推进这些场景都会依次在游戏中解锁。主线任务会有提示箭头指示玩家做任务的地方，但是支线任务中委托人虽会给出玩家提示，但却需要玩家自己寻找任务地点，为了方便大家游戏以及后面流程攻略的说明在此附上各个场景地图的详细标注。



樱花新镇（さくらニュータウン）

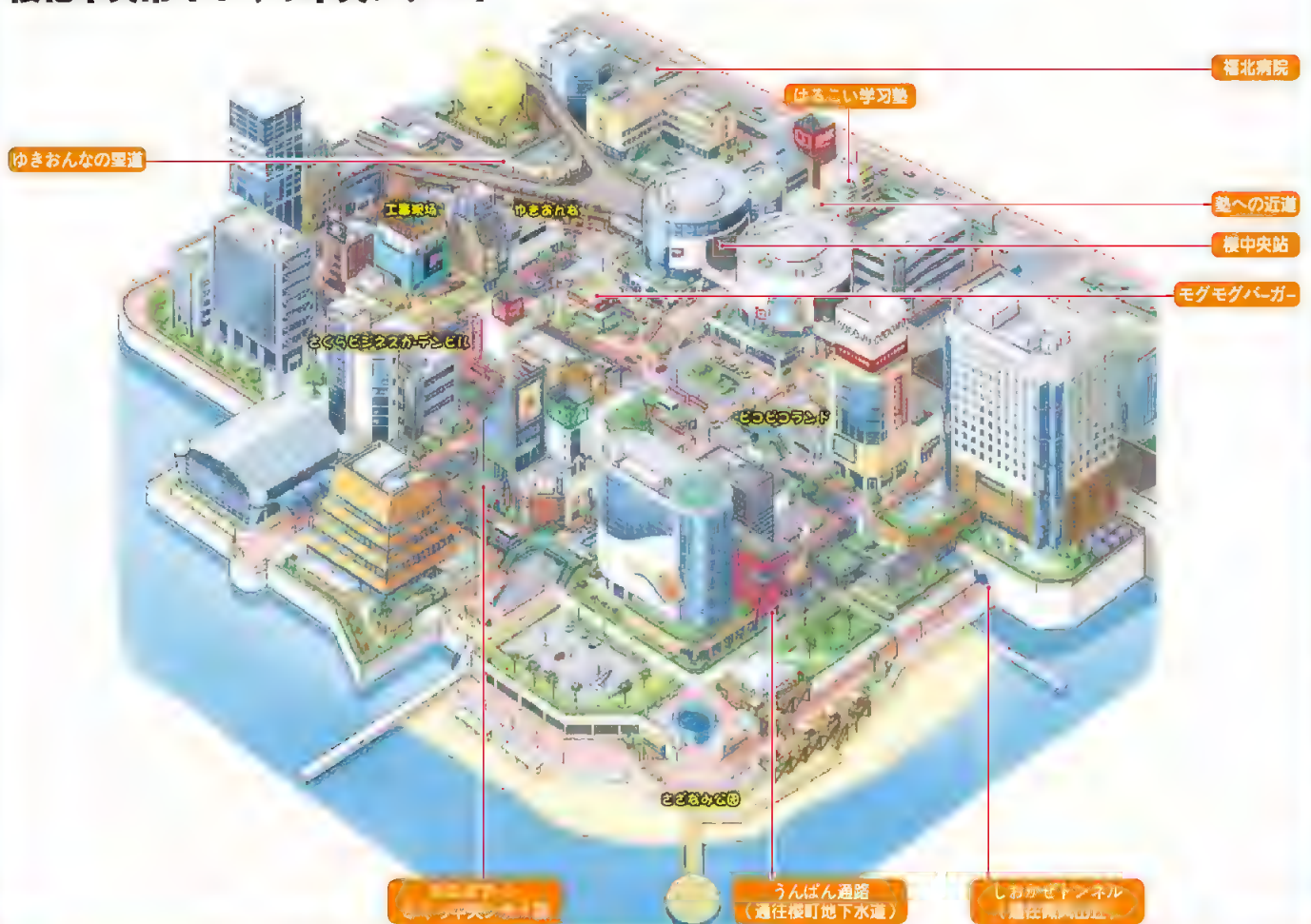


大森山（おおもり山）

団団坡道 (団々坂)



桜花中央市 (さくら中央シティ)



跑腿巷（おつかい横丁）

北风ラーメン

タイヨ軒

八百丸

めんどう

どっこい書店

カリスマスタイル

コインランドリー

商店街の商店

めづりもん

ヨロズマートおつかい横丁店

微风山丘（そよ風ヒルズ）

もののけ道

龍岩家

リリィがデモンストラメン

今田干治家

ひょうたん池博物館

櫻町地下水道入口

ひょうたん池公園

ヨロズマートそよ風ヒルズ店

商店

万事便利店

在樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘都有万事便利店（ヨロズマート）的分店。玩家可在这里回复妖怪的HP和妖气，并购买各种道具和食品。在游戏后期每个便利店还隐藏着



品名	価格	効果	備考
うめおにぎり	100	微量回復HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
たかなおにぎり	140	微量回復妖气槽	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
いくらおにぎり	300	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
ヨカコーラ	120	微量回復HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
サンドイッチ	220	少量回復HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
カップラーメン	180	少量回復HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
みがわり人形	500	从战斗中逃离	-

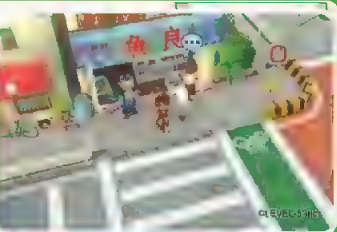
自动贩卖机

在跑腿巷的樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘都有自动贩卖机。玩家可买到ヨカコーラ、妖绿茶和荣妖ドリンク这三

品名	価格	効果	備考
ヨカコーラ	120	微量回復HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
妖绿茶	120	微量回復妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
荣妖ドリンク	120	微量回復妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友

鱼良

在跑腿巷的樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘都有鱼良。玩家可买到各种鱼类和钓鱼道具。



品名	価格	効果	備考
アジのひもの	140	微量回復HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
ブリの切り身	260	少量回復HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
しんせんうニ	1300	大量回復HP	很容易与对方成为朋友
ごくしょうマダロ	15000	大量回復HP	非常容易与对方成为朋友
鱼良のまきえ	100	在钓鱼时使用可增加钓上鱼的几率	-
アジ	250	-	-
カサゴ	600	-	-
アユ	1300	-	-
タイ	2800	-	-

压轴面包屋



压轴面包屋（アッカンペーカリー）每天都会出炉香喷喷的面包，有些人气面包还会限量出售哦。

品名	価格	効果	備考
クリームパン	100	微量回復HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
フランスパン	380	回复一定的HP	很容易与对方成为朋友
けしーパン	180	少量回復HP	很容易与对方成为朋友
アッカンペーグル	600	较多回復HP	非常容易与对方成为朋友

大森神社

大森神社（おおもり神社）可购买守护符。神社附近有用于穿位于大森山地图的中部，在神社前 梭于各个场景的云外镜和回到夏日

品名	価格	効果
ちからのおふだ	1000	短暂提升力量
ようりよくのおふだ	1000	短暂提升妖力
まもりのおふだ	1000	短暂提升防守
すばやさのおふだ	1000	短暂提升敏捷

川岛商店

由温柔的老奶奶经营的川岛商店（かわしま商店）位于团团坡道，在里面可以买到很多怀旧的点心，也是小学生们日常聚集之处。



品名	価格	効果	備考
10元ガム	10	微量回復妖气	稍微有利于与对方成为朋友
ねりあめ	20	微量回復妖气	稍微有利于与对方成为朋友
大きなせんべい	30	微量回復妖气	较容易与对方成为朋友
ドロップ缶	120	微量回復妖气	容易与对方成为朋友
かき氷	300	回复一定的HP	很容易与对方成为朋友
りんごあめ	350	回复一定的妖气	非常容易与对方成为朋友

樱花澡堂

在跑腿巷的樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘都有樱花澡堂。玩家可买到各种洗浴用品和饮料。

品名	価格	効果	備考
牛乳	120	回复微量妖气	稍微有利于与对方成为朋友
コーヒー牛乳	200	回复少量妖气	较容易与对方成为朋友
フルーツ牛乳	280	回复少量妖气	较容易与对方成为朋友
ぜっぴん牛乳	1500	回复大量妖气	非常容易与对方成为朋友

太阳轩

太阳轩（たいよう軒）位于团团坡道的樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘。玩家可买到各种日式料理。

品名	価格	効果	備考
ぎょうざ	180	回复少量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
レバニラ	260	回复少量HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
カニ玉	380	回复一定的HP	很容易与对方成为朋友
エビチリ	550	回复较多HP	非常容易与对方成为朋友

北风拉面

北风拉面（北风ラーメン）位于跑腿巷的樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘。玩家可买到各种拉面。

品名	価格	効果	備考
どんこラーメン	420	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
チャーシューラーメン	650	回复较多HP	很容易与对方成为朋友
スペシャルラーメン	1200	回复大量HP	非常容易与对方成为朋友

八百屋丸

八百屋丸（やっぴや丸）位于团团坡道的樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘。玩家可买到各种蔬菜。

品名	価格	効果	備考
にんじん	100	回复微量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
きゅうり	100	回复微量HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
たけのこ	500	回复较多HP	很容易与对方成为朋友
まつたけ	8000	回复大量HP	非常容易与对方成为朋友

安藤肉店

品名	価格	効果	備考
とりもも	180	回復少量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
豚バラブロック	340	回復一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
牛タン	550	回复较多HP	很容易与对方成为朋友
特上しもふり	18000	回复大量HP	非常容易与对方成为朋友

吆喝书店

吆喝书店（とつこい書店）位于跑腿巷樱町フラワーロード（桜町フラワーロード）旁边的意外之喜店（めつけもん）只在夜间

品名	価格	効果	備考
攻めの秘伝書	20000	提升攻击等级	
木の秘伝書	20000	提升妖术等级	
ひつさつの秘伝書	20000	提升必杀技等级	
まじめに生きる	25000	稍微减少妖怪偷懒现象	
习得！カラテ讲座	980	把妖怪性格变为“急性子”	
实用！カラテ讲座	5000	把妖怪性格变为“暴躁”	
ようじゅつ大百科	980	把妖怪性格变为“冷静”	
ようじゅつ超大百科	5000	把妖怪性格变为“头脑派”	
ガードのすすめ	980	把妖怪性格变为“慎重”	
カードばんざい	5000	把妖怪性格变为“无动于衷”	
いやしの天使ちゃん	980	把妖怪性格变为“温柔”	
さよなら天使ちゃん	5000	把妖怪性格变为“富有同情心”	
おじやま道	980	把妖怪性格变为“讨厌”	
族おじやま道	5000	把妖怪性格变为“穷凶极恶”	
サポートライフ7月号	980	把妖怪性格变为“协作”	
サポートライフ特别编	5000	把妖怪性格变为“献身精神”	

咀嚼汉堡店

位于樱花中央市的咀嚼汉堡店（咀嚼ハンバーガー）主要贩卖各类汉堡。



品名	価格	効果	備考
ハンバーガー	260	回复少量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
チーズバーガー	340	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
ダブルバーガー	500	回复较多HP	很容易跟敌方妖怪成为朋友
モグモグバーガー	880	回复大量HP	非常容易跟敌方妖怪成为朋友

福北病院

福北病院位于跑腿巷樱町フラワーロード（桜町フラワーロード）旁边的意外之喜店（めつけもん）只在夜间

品名	価格	効果	備考
スタミナム	1200	可让主角加速跑时不减体力	
スタミナムアルファ	3000	可让主角加速跑时不减体力，持续时间比スタミナム高	
まずーい汉方	3000	让妖怪在战斗中复活并回复少量体力	
にがーい汉方	6000	让妖怪在战斗中复活并回复一半体力	
ふかーい汉方	12000	让妖怪在战斗中复活并回复全部体力	

意外之喜店

位于跑腿巷樱町フラワーロード（桜町フラワーロード）旁边的意外之喜店（めつけもん）只在夜间

品名	価格	効果	備考
小けいけんちだま	3000	增加50经验值	
中けいけんちだま	15000	增加500经验值	
大けいけんちだま	54000	增加2000经验值	
ブレーンリング	10000	用于合成戒指	
むじのおまもり	10000	用于合成守护符	

品名	価格	効果	備考
そまつなうでわ	5000	力量+10、敏捷-5	
ロックなうでわ	16000	力量+18、敏捷-10	
超力のうでわ	38000	力量+25、敏捷-15	
さびたゆびわ	5000	妖力+10、防守-5	
ブリティーリング	16000	妖力+18、防守-10	
げんえいのゆびわ	38000	妖力+25、防守-15	
古びたおまもり	5000	防守+10、妖力-5	
ルーンのおまもり	16000	防守+18、妖力-10	
てつべきのおまもり	38000	防守+25、妖力-15	
シンプルなバツジ	5000	敏捷+10、力量-5	
びかびかバツジ	16000	敏捷+18、力量-10	
はやてのバツジ	38000	敏捷+25、力量-15	
あんみんまくら	70000	HP逐渐少量回复但容易让妖怪偷懒	
睡眠学習セット	90000	增加经验值但容易让妖怪	
キラ輪レール	55000	被敌人进行集中攻击、防守降低	

安稳住宅区

安稳住宅区（あんのん団）玩家可用昆虫和鱼与口袋爷爷（くろじい）位于跑腿巷，在C-301号室里（くろじい）交换妖怪扭蛋币。

品名	交換アイテム
红色扭蛋币	インダイ★×1和ショウリヨウバツタ★×2
黄色扭蛋币	アブラゼミ★×1和カサゴ★×2
橘色扭蛋币	ゴマダラカミキリ★×1和ナマズ★×2
桃色扭蛋币	アゲハチョウ★×1和フナ★×3
绿色扭蛋币	カマキリ★×1和カメ★×3
深蓝色扭蛋币	アジ★×1和ミンミンゼミ★×3
紫色扭蛋币	ホタル×1和テントウムシ×1
浅蓝色扭蛋币	ブラックバス★×1和ハナムグリ★×2

Jungle Hunter

Jungle Hunter（ジャングルハンター）是个交换的大型交换商店，也



品名	交換アイテム
まつたけ	カブトムシ×3、ノコギリクワガタ×3
特上しもふり	オオクワガタ×3、アブラゼミ×3
しんせんウニ	クラゲ×2
ごくじょうマクロ	マクロ×3

品名	交換アイテム
习得！カラテ讲座	ショウリヨウバツタ×3或ショウリヨウバツタ★×1
ようじゅつ大百科	カメ×3或カメ★×1
ガードのすすめ	テントウムシ×3或テントウムシ★×1
いやしの天使ちゃん	フナ×3或フナ★×1
おじやま道	ナマズ×3或ナマズ★×1
サポートライフ7月号	ハナムグリ×3或ハナムグリ×1
应用！カラテ讲座	タイ×3
ようじゅつ超百科	ホタル×3
ガードばんざい	アユ×3
さよなら天使ちゃん	アゲハチョウ×3
族おじやま道	ブラックバス×3
サポートライフ特别编	ヒグラシ×3
まずーい汉方	フナ×2、ゴマダラカミキリ×3或フナ★×1、ゴマダラカミキリ★×1
にがーい汉方	ブラックバス×3、テントウムシ×2或ブラックバス★×1、テントウムシ★×1
ふかーい汉方	チョウチンアンコウ×3、ハナムグリ×2或チョウチンアンコウ★×1、ハナムグリ★×1
小けいけんちだま	ミンミンゼミ×4或ミンミンゼミ★×1
中けいけんちだま	カサゴ×4、カジキ×2或カサゴ★×1、カジキ★×1
大けいけんちだま	オオクワガタ×2和カブトムシ×3
ブレーンリング	トノサマバツタ×4或トノサマバツタ★×1
むじのおまもり	クラゲ×4或クラゲ★×1

特殊场景

钟表调子堂（時計のチヨ-シ堂）：在住持处可以合成妖怪和装备。寺院内有丘比，可进行HP和妖气的回复，存档并更换战斗队伍。游戏后期寺庙中会有隐藏云外镜。

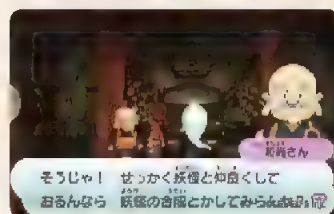
小猪银行（こぶた銀行）：位于樱花新镇的南部，在一号柜台可用从活动中得到的QR码交换妖怪扭蛋币，在这里还可使用丘比进行HP和妖气的回复，更换战斗队伍并存档。游戏后期会有隐藏云外镜。



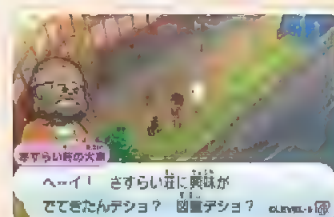
小羊邮局（こやぎ郵便）：位于樱花新镇的南部，在这里有三个柜台，在一号柜台处可以选择“讨战を始める”自建房间邀请朋友联机战斗，也可选择“讨战に参加する”参加朋友发起的对战。二号柜台处可连接Wi-Fi选择“网络下载（インターネットダウンロード）”进行数据更新，每周可领取一枚妖怪扭蛋币，这里也可选择“パスワード”输入捉住通缉妖怪后得到的密码获得特别的奖励。如果玩家每天有用标题画面处的不思议镜头进行拍照的话，可在三号柜台处可选择“こほうび受け取り”领取奖励。此处选“おしらせ配信”也可设定接受游戏的信息通知。并且在这里也可使用丘比进行HP和妖气的回复，更换战斗队伍并存档。游戏后期会有隐藏云外镜。

正天寺：位于团团坡道的西北部，

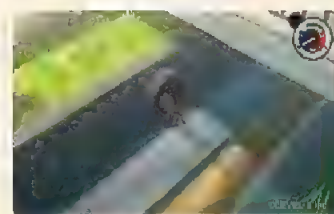
在住持处可以合成妖怪和装备。寺院内有丘比，可进行HP和妖气的回复，存档并更换战斗队伍。游戏后期寺庙中会有隐藏云外镜。



漂泊庄（さすらい荘）：位于团团坡道地图中部的漂泊庄为玩家提供邂逅通信的服务。由于漂泊庄只有十个房间，一旦居住的妖怪满员就会按照入住时间的先后顺序替换妖怪。



隐藏场景：在大楼、店铺的背后或者树林之中有可能隐藏着一些秘密场景。通过秘密场景可以进入到樱町的地下水道。在这些地方不仅潜伏着妖怪，还有各种各样的宝箱，甚至为了推进主线剧情这些地方也算必来之地，所以一定要怀着好奇心搜索樱町的各个角落哦。



▲试着爬进巨大的地下水管道看看吧！



交換条件	説明
ルビー	アジ×3、ゴマダラかミキリ×3或アジ★×1、ゴマダラかミキリ★×1
アクアクリン	タイ×3、シヨウリヨウバツタ×3或タイ★×1、シヨウリヨウバツタ★×1
トパーズ	コンゴウフグ×3、アゲハチヨウ×3或コンゴウフグ★×1、アゲハチヨウ★×1
トルマリン	カマキリ×3、ナマズ×3或カマキリ★×1、ナマズ★×1
オパール	アユ×3、インダイ×3或アユ★×1、インダイ★×1
エメラルド	アブラゼミ×3、トノサマバツタ×3或アブラゼミ★×1、トノサマバツタ★×1
名刀マサムネ	ノコギリクワガタ★×2和ライギョ★×3
妖刀ムラマサ	ホタルイカ★×2和トノサマバツタ★×3
无双の魂	チヨウチンアンコウ★×2和カブトムシ★×3
大将の魂	オオクワガタ★×2和カジキ★×3
ダンシングスター	ホタル3或ホタル★1

用于合成

用于在公民馆与佐藤交换，增加妖怪的决胜姿势

交換条件	説明
ぞまつなうでわ	テントウムシ×5和カマキリ×3
ロックなうでわ	インダイ×5和アブラゼミ×3
超力のうでわ	オオクワガタ×3和ライギョ×3
さびたゆびわ	ミンミンゼミ×5和ブランコバス×3
げんえいのゆびわ	チヨウチンアンコウ×3和ノコギリクワガタ×3
古びたお守り	カメ×3和カサゴ×3
ブリティーリング	ヒグラシ×5和アジ×3
ルーンのおまもり	ライギョ×5和ゴマダラかミキリ×3
てつべきのおまもり	カブトムシ×3和ホタルイカ×3
シンプルなバツジ	フナ×5和イワシ×3
びかびかバツジ	アユ×5和コンゴウフグ×3
はやてのバツジ	イトウ×3和カジキ×3

特殊装备	交換条件	説明
ハッピーはつぴ	ナマズ×3和カサゴ×5	敏捷+50
てかげんベルト	トノサマバツタ×1和ライギョ×1	大嘴减少所有能力值
おさるの輪つか	ノコギリクワガタ×2和コンゴウアンコウ×3	佩戴的妖怪成为进化形态
逆转のつるぎ	イトウ★×1和アユ★×2	力量+30、敏捷+30
逆转のまがたま	コンゴウフグ★×1和ヒグラシ★×2	妖力+30、敏捷+30
逆转のかがみ	クラゲ★×1和タイ★×2	防守+30、敏捷+30
マジカルベル	ヒグラシ×3和アゲハチヨウ×5	妖力+50
スピードベル	クラゲ×3和インダイ×5	敏捷+30

夏日祭典的摊位



摊位	物品	价格
とりのも	とりもも	180
豚バラブロック	豚バラブロック	340
牛タン	牛タン	550
特上しもふり	特上しもふり	18000
にんじん	にんじん	100
きゅうり	きゅうり	100
たけのこ	たけのこ	500
まつたけ	まつたけ	8000
かき氷	かき氷	300
ヨカコーラ	ヨカコーラ	120
妖緑茶	妖緑茶	120
菜妖ドリンク	菜妖ドリンク	120
牛乳	牛乳	120
コーヒ-牛乳	コーヒ-牛乳	200
フルーツ牛乳	フルーツ牛乳	280
ぜつびん牛乳	ぜつびん牛乳	1500
10元ガム	10元ガム	10
ねりあめ	ねりあめ	20
大きなせんべい	大きなせんべい	30
ドロップ缶	ドロップ缶	120
りんごあめ	りんごあめ	350
クリームパン	クリームパン	100
フランスパン	フランスパン	380
カレーパン	カレーパン	180
アツカンペーグル	アツカンペーグル	600

主线攻略



本作的各项系统会跟随主线的推进陆续解锁。由于游戏面向的群体主要是小孩子，所以游戏中较少直接使用日文汉字而多用日语的平假和片假名，这也给不懂日语的玩家造成了一定的难度。下面就给大家详细介绍一下这款游戏的主线剧情和攻略流程。

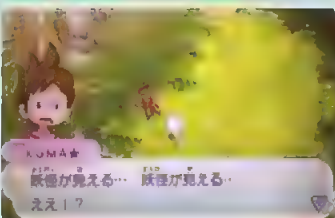
注：本作可在男女两个主人公中任选一个进行游戏，为了叙述方便本次攻略将全部使用男主人公这条线来进行说明，过场动画的内容说明都统一并入下一章。

欢迎来到妖怪世界（ようこそ妖怪ワールド）

在宁静的樱花新镇的公园里，干治（カンチ）给景太（ケータ）、文花（フミちゃん）和熊岛（クマ）展示自己为做自由研究所采集的昆虫，并嘲笑同样做昆虫采集研究的景太今年夏天肯定一只虫子都捉不到。气愤的景太回家拿了虫网后决定去外面捉些稀有的虫子给大家看看。跟在一楼的妈妈对话后，前往さんかく公园。在公园的树上也没有捉到珍稀虫子的景太十分不甘心，于是去さくら第一小学校询问勤务员（用务员）。对话后得知在大森山可以捕捉到珍稀的虫类，并从勤务员处得到三个超级黑蜜。

从大森山的山道一直走到神木的入口会触发剧情，在周围的

树上捉到虫子后神木入口的结界被打开，往里走出现剧情动画。从神木的结界中隆重登场的告密者给了景太神奇的妖怪手表，用妖怪手表调查神木右侧的树木会发现トホホギス，与其对话后セミまる现身与主角成为朋友，用セミまる与トホホギス对战获胜后会与トホホギス也成为朋友。拥有了两只妖怪朋友的景太从告密者处获得了妖怪大辞典，此时标题菜单处的不思议镜头功能解锁。



与地缚猫的相遇（ジパニヤンとの出会い）

回到家后，景太发现父母正在激烈争吵。告密者说那是因为家里有妖怪潜伏才会导致这样的情况。利用妖怪手表在父亲身后发现ドンヨリーヌ，召唤出セミまる与之对战却被秒杀。为了打倒ドンヨリーヌ，景太需要在镇上再找五只妖怪。出门后告密者给了景太3个うめおにぎり，并告诉他如果以后物品不够的话可以去便利店进行补充。

五只妖怪的出现比较随机，多调查树上、草丛等场景就能发现妖怪。与ネガティブン、イガイグリ和ジミー成为朋友后，告密者说为了战胜ドンヨリーヌ还需要有个强力妖怪。去鱼屋与店主对

话后，得知最近鱼屋门前的十字路口经常出现踩急刹车的车辆，用妖怪手表调查街对面有一群猫的地方可以发现地缚猫。在高能卖萌的地缚猫挡车动画后，地缚猫向景太讲述了一段忧伤的往事。原来地缚猫以前的饲主叫エミちゃん，一日地缚猫在这个十字路口不幸被卡车撞死，临死前却听到主人エミちゃん说：“居然会被卡车撞死，真是太挫了”……因此为了成为能推倒车辆的强力猫，他便在这个十字路口成为了地缚灵。地缚猫希望景太能帮他取回被其他妖怪抢走的エミちゃん的照片。抢走相片的妖怪在鱼屋后方的怪しい路地里，与グレるりん对战抢回照片（战斗结束后与

身后的御用田先生对话，会得知指定通缉妖怪系统的详情）。拿给地缚猫后就可以回家与ドンヨリーヌ进行对战了。ドンヨリーヌ擅长使用附身降低对方的攻击力，其自身不容易被其他妖怪的妖术附身，所以打败她的要点是一旦被附身就赶

快把角色转到后方进行驱散。多使用必杀技进行战斗就可以很快结束对战。获胜后ドンヨリーヌ会和景太成为朋友，景太的父母也会重归于好。此章完结后神木前的妖怪扭蛋机、小羊邮局处的通信对战、网络配信和密码输入功能解锁。

守护小镇的结界（町の结界を守れ）

景太起床后前往さんかく公园发现文花很低落，细问之后得知原来她与朋友吵架了。告密者说这恐怕也是妖怪干的好事，于是和景太前往河川敷寻找可疑的妖怪。在河川敷与文花对话后发现后方中间的长椅上有被妖怪附身的人，用妖怪手表调查靠近自动贩卖机旁的长椅后会发现バクロ婆。バクロ婆的能力是只要被她附身就会口无遮拦地说出自己所想的事。一时兴起的バクロ婆随即附在了景太身上，结果景太不过大脑地说出了“妖怪什么的真麻烦，还被告密者这家伙纠缠上了，好想赶快解决这事回家打游戏啊。”这让告密者伤心不已。开心的バクロ婆主动交出了妖怪奖章与景太成为了朋友，带着バクロ婆与文花对话后可让她与朋友和好。事件解决后发现バクロ婆到处附身别人的原因是由于一个奇怪的上班族（サラリーマン）扰乱了镇上的结界。由于天色已晚，大家决定第二天再去寻找这个奇怪的上班族。此时可解锁妖怪手表查看时间的普通手表功能。

第二天，在小羊邮局的门口会发现这个奇怪的上班族，等发现附身于上班族的ネクラマテング后，用バクロ婆的能力会得知他想要解开镇上的结界成为最强的妖怪的野心。打败ネクラマテング后发现镇上已经布满了妖气。为了守卫镇上的结界，景太和告密者来到櫻町公民馆。打败结界旁的ちからもち后告密者会利用法术恢复结界。另外一个结界在小猪银行的门口，调查小猪的雕像后出现ヨコドリ，打败ヨコドリ后即可前往最后一个结界点——さくら第一小学。在这里会遇到第一个BOSS怪，所以事先要存档，去便利店买好回复HP用的物品，并安排好战斗队形。

进入さくら第一小学，调查体育馆旁边的雕像出现BOSS——ミツマタノゾチ。当他的眼睛是闭着的时候，就算对其一直进行攻击，其HP槽也不会减少。玩家此时需要多用必杀和集中攻击给其增加伤

害，当伤害累积到一定程度时，BOSS的舌头会停止攻击，一个头上的眼睛会睁开，此时瞄准睁开的眼睛进行集中攻击并放必杀，BOSS的HP就会开始大幅减少。一段时间后他又会恢复原状，这时玩家要注意给前锋妖怪回血预防BOSS放必杀，这样反复几个回合后就可以把他拿下了。在战斗队形圈的配置上，可以把バクロ婆的左右两边各放上两个攻击型角色，比如地缚猫、セミなる等等。这样的话用转盘更换队员时基本都能保持バクロ婆在场上给队员回血。

获胜后，倒地的ミツマタノゾチ从眼睛里射出了一道紫色的攻击波，一个神秘的妖怪出现在了景太和告密者的面前为他们挡住了攻击波。虽然不知道这种神秘妖怪的来路，但总觉得今后可能又会在哪里见面吧。



※ 钟表调子堂 (時計のチヨ-シ堂)

经历了和ミツマタノヅチ的对战后, 告密者说为了能找到更强力的妖怪就必须强化妖怪手表的性能。于是他们出发前往位于团团坡道的時計のチヨ-シ堂, 店主告诉景太要升级妖怪手表的话需要齿轮(歯車)、螺丝(ネジ)和弹簧(バネ)这三个部件。螺丝去オパール号自行车店跟店主对话即可领取; 跟さすらい荘的房东(大家)对话后可拿到弹簧。齿轮则要进入竹林のおんぼろ屋敷里寻找, 竹林のおんぼろ母屋中的门只有当上面的眼睛是睁开状态时才能通过, 玩家可以通过第一个门进入走廊, 再从走廊处的第二个门进入房间, 房间里最左处的门可以通往有楼梯的房间, 在楼梯前面按A键再配合滑杆操作会来到母屋的房顶(母屋の屋根里)上, 走到左侧的房间中部会掉到一楼。这个房间的左前方有两个黄色宝箱, 打开右边的宝箱会得到打开一楼中间大房间的钥匙。从后方的入口出来能来到屋子的外面, 重新进入母屋打开中间的房间会与里面的バク进行对战。バク擅长从对方身上吸收HP并利用附身让对方陷入异常状态, 其必杀技可以让场上的三只前锋妖怪同时变得无法行动, 因此在对战中最好使用能同样能从敌方吸收HP或自行回血的角色, 并及时驱散异常状态。胜利后与バク成为朋友并得到齿轮, 去時計のチヨ-シ堂把部件交给店主后, 店主拜托景太晚上再去澡堂找回他的决胜内衣(胜负下着), 店主告诉景太可以用バク的能力吸走睡意让其变身代替他留在家中。于是景太自此就可以在夜间自由行动了。(虽然バク被留在了家中, 但战斗中还是可以使用他。)

晚上出门后会出现第一次鬼时间场景, 在此次鬼时间场景中, 玩家若被恶鬼捉住的话, 系统会反

复出鬼时间直到玩家掌握了逃脱技巧为止。跟随箭头逃到さくら第一小学门口, 神秘的妖怪再次出现为主角开启回到现实场景的门, 出去后鬼时间就自动结束。

到达樱花澡堂后发现浴池中散发着大量的妖气, 用妖怪手表调查会出现のぼせトンマン进入第二次BOSS战(在他后面跳舞的澡堂大爷绝对婀娜动人, 有兴趣的玩家可以注意一下)。のぼせトンマン多用手上的木桶进行攻击, 投掷的肥皂不仅会让对方掉血还可以封锁其行动, 他往地上坐的地震波也会让我方所有妖怪掉血。当BOSS消耗三分之一左右的血时就会通身变红, 然后使用威力十分巨大的必杀技“ビバ! ゆであがり”, 如果是前锋妖怪已经消耗一半血的情况下基本都会被秒杀。所以在其快发动必杀技前, 要么尽快通过物品或者妖怪回血, 要么就把后方满血的队员转到前面来当肉盾吧。并且此BOSS不容易被妖术附身, 还会利用手上的木桶掩盖头部和肚脐这两处弱点, 此时进行攻击的话效果不大, 所以玩家们在这里可能会陷入一番苦战。总的来说, 与他对战时要注意掌握节奏, 一开始可以尽量放必杀技, 一个队员的必杀在进行时可马上选取下一个放必杀的队员进入指令画面争取时间, 在BOSS的血快掉近三分之一时让バクロ婆放必杀取消掉他的必杀。一旦有队员被附身就尽快转至后方进行驱散, 并且要随时保证前锋妖怪的血在一半以上。BOSS每次只能顾及到一个弱点部位, 此时就要见缝插针瞄准没被挡住的弱点进行集中攻击。获胜后把决胜内衣和三个部件拿给時計のチヨ-シ堂的店主后就能将手表等级升为D级, 正天寺的合成系统也会被解锁。



就现身了。与其对话后得知为了准备河童游泳大会, ノガツパー一直在这条河里进行特训, 结果由于太过投入忘了吃饭一不小心就饿得现了原形, ノガツパー要求景太去为他钓来三条フナ, 并交给了景太一根钓鱼竿(竿釣りざお)。在河川敷处出现放大镜标志的钓鱼点钓来三条フナ交给河童后可与其成为朋友。

来到どんこ池后会看到在池子里四处搜寻戒指的熊岛。河童在池子里找戒指时, 却没想到惊扰了河底的つられたろう丸, 于是进入

BOSS战。つられたろう丸可以用“1本釣り”技能召唤小怪进行辅助攻击或回复。召唤来的红色和蓝色的鲛鱼攻击力较强, 绿色鲛鱼可以给他回血。被BOSS加两个小怪一起打的话很容易挂掉, 所以对战中要多使用像是地缚猫和ノガツパー这样能进行全体攻击的角色。当BOSS血量少到近一半左右时, 可以事先通过バクロ婆放必杀打断他的必杀技。总的来说只要注意保持HP, 这关BOSS的难度就不是很大。

和熊岛一起把戒指拿去还给熊岛妈妈, 结果熊岛妈妈说这个戒指只是她自己买的便宜货, 所谓的离家出走也只是去参加同学会而已……

※ 爸爸的遗失物 (お父さんの忘れ物)

景太的爸爸在去参加重要会议的路上被わすれん帽缠上了, わすれん帽让人失忆的能力让景太的爸爸把重要的文件遗忘在了车站里。接到电话的妈妈拜托景太去给爸爸送文件, 在团团坡道的ひなた站处领取了文件后, 景太和告密者坐车来到樱花中央车站, 结果发现车站外聚集了大量的わすれん帽。告密者提醒景太爸爸的会议三分钟后就要开始了, 所以景太必须在这三分钟内甩开地图上的わすれん帽尽快送达文件。玩家在这里可以从地图右边的路线前往公司, 途中会遇到三个并排的わすれん帽, 从人行道上路过时按B键加速跑就可以顺利甩开他们了。进入公司大门后躲过电梯前的わすれん帽后来到七楼就可以完成任务。

出公司后发生剧情动画, 被わ

すれん帽缠上的景太和告密者都忘了自己为什么要来车站。被惹恼的告密者决定捉住讨厌的わすれん帽给他个教训。追上わすれん帽后与之对话才发现原来他这么捣乱只是因为觉得寂寞想要有人陪着一起玩罢了。



※ 习难人的妖怪九尾 (いじわる妖怪キュウビ)

作为给爸爸送文件的奖励, 景太得到了一辆全新的自行车。景太骑着自行车去跑腿巷フラワーロード的书店买漫画。进入どっこい书店后会发生剧情, 书店老板说最近フラワーロード里老是发生一些很奇怪的事情。为了得知详细的情况, 景太询问了在フラワーロード里的理科老师和在ヨロズマートさくら中央シティ店旁的真央(マオくん)。听说废弃的某栋大楼里会有莫名其妙燃起来又突然消失的大火后, 告密者断言这些肯定都是妖

怪在作祟。于是景太和告密者决定到闹鬼的地点——かげむら病院一探究竟。到达かげむら病院后发现了由于地盘被侵占而怒气冲天的九尾, 九尾让景太晚上去中央樱花市工事现场找他。

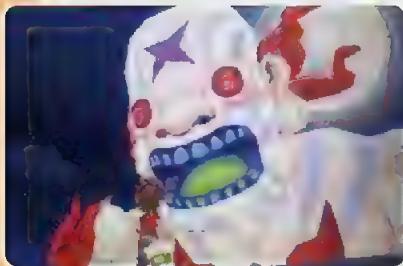
工事现场的门口要C等级的妖怪手表才能进入, 玩家可以利用到晚上的这段时间来升级手表。来到時計のチヨ-シ堂与店主对话后接受“Cランクへの挑戦”的任务, 在塾への近道处打败でんぱく小僧、再打败ゆきおんなの里

※ 在冬菇道消失的戒指 (どんこ道に消えた指輪)

在听说用闪闪发光的东西可以钓起どんこ池精灵的传言后, 熊岛偷偷拿了妈妈的戒指用来当饵料, 结果不小心把戒指遗失在了池底。由于这枚戒指是熊岛爸爸向熊岛妈妈求婚时用的订婚戒指, 不仅价格昂贵, 意义也非比寻常。因此勃然大怒的熊岛爸爸勒令熊岛不找到戒指就不能回家, 熊岛妈妈也貌似因

伤心过度而离家出走了。景太与告密者商量后决定帮熊岛找回戒指, 告密者建议景太去找精通水性的河童来寻求帮助。

来到河川敷, 景太和告密者听到两个大婶交谈说看见了在空中飞舞的盘子。沿着河川敷向地图下方走会在岸边看见一朵摇动的大向日葵, 用妖怪手表调查后ノガツパ



道のぎしんあん鬼、最后うんばん通路打败が鬼、回到時計のチョーシ堂进行汇报就可以将手表升至C等级。

晚上，景太和告密者来到了工事现场，与门口的コマさん对话得知九尾就在楼中，被九尾欺负のコマさん为了不向九尾低头示弱也央求景太带上他。进入施工大楼后从楼梯上二楼会出现剧情动画，来到二楼地图画面下方的房间走过一段狭窄的木板后可通过前面的房间掉到一楼。从一楼房间出来走最近的楼梯再次上到二楼，进入楼梯口的

房间爬杆子上到三楼。穿过房间来到楼层左侧会再次出现剧情动画。沿着下方的外围走廊来到一个有丘比的房间。在这里存档进入房间后会有剧情动画并开始BOSS战。

不听劝告的九尾召唤来了おほろ入道，他的弱点是眼睛和头部。只要对其眼睛进行持续攻击并累积一定的伤害后，他就会在一段时间内无法睁开眼睛，其攻击招式命中大幅降低。此时可以把攻击集中到头部，并用必杀来进行反击了。一段时间后おほろ入道会恢复原状，此时只要重复之前的步骤，反复四次左右即可打败他。所以おほろ入道算是本作中比较好打的BOSS怪之一。

获胜后九尾再次出现，原来九尾是为了打倒おほろ入道而利用了景太他们，澄清了在フラワーロード捣乱的妖怪不是他自己后，九尾消失在夜色中。

✳️干治的寻找妖怪行动（カンチの妖怪さがし）

景太跟干治约好去他家里玩游戏。但进入干治家需要把妖怪手表的等级升到B级，所以在这里需要去時計のチョーシ堂接受“Bランクへの挑戦”这一支线任务。

接受任务后玩家需要打倒工事现场里的ネクラマテング、商店街的细道里的ブカッコウ以及おもしろ山の废トンネル的ふじのやま。要注意的是工事现场只有晚上才能进入，所以玩家们可以先去打倒另外两只妖怪。商店街的细道可以从フラワーロード或者めつもんの门口进入，ブカッコウ在小巷的一个尽头处。而找ふじのやま则要稍微麻烦一点，来到おもしろ山の废トンネル后右转坐上路边的矿

车，下车后沿着右边的路一直走，在地图左上方的尽头处改变矿车轨道，再沿着路从右边的木板桥上矿车，下车后往地图右上方走到尽头就可以遇到ふじのやま。晚上来到工事现场后先上二楼，再次来到上节中提到的可以掉入一楼的房间，到一楼后从最近处的楼梯向地图上方走就可以看到ネクラマテング。把手表升至B等级后就可以前往干治家了。

在干治的房间与其对话后得到了去博物馆参观的门票。参观完后干治说最近关于博物馆有一些奇怪的传言，比如展示品会突然动起来什么的。话音刚落就听到一旁的接待员们也在聊这个话题，并且其中

一人还说自己亲眼看见了会走路的盔甲。告密者说这可能是妖怪在作怪，于是景太接受了干治的探险邀请，决定晚上来博物馆一探究竟。

晚上与干治碰面后，在博物馆的右侧会发现云外镜。通过云外镜进入了博物馆后，干治说盔甲在一楼的资料保管室里，而为了进入保管室则需要先解除博物馆内的安保系统并找到保管室的钥匙。为了消灭在博物馆中的邪恶妖怪，云外镜也自告奋勇说要提供帮助。玩家可以从小右下的云外镜来到一楼的左侧房间，转身向地图上方走进入云外镜可以传送到二楼，再从对面的云外镜来到一楼，去地图的上方进入角落里的云外镜来到大厅的楼梯前。向楼梯走会出现干治解除楼梯口安保系统的剧情动画。于是景太和告密者可以直接上到二楼，在二楼右转进入云外镜可进入楼层右侧的房间，通过房间最下方的镜子传送后调查身后的盆栽会得到钥匙。原路返回把钥匙交给干治就可以进入资料保管室打BOSS了。

进入保管室调查房间尽头的盔甲后亡灵武者出现。他的招数主要有用武士刀进行攻击的“真空破”以及附身技能“亡者の咒い”。亡灵武者的必杀技十分厉害，一旦发动的话我方妖怪的血基本就不剩多少了，对于一些HP较少的妖怪角色甚至还可以直接秒杀。打这个BOSS时首先可以保留必杀，用集中攻击打其胸前。玩家在破坏盔甲时只要采用一个给队友回血的角色加两个攻击型角色的队形，偶尔再配以加血的辅助，并注意使用驱散解除异常状态就行了。当胸前的盔甲打开出现老鼠时就可以用集中攻击和必杀技来进行反击。一段时间后，亡灵武者胸前的盔甲会再次合上，玩家此时就要再次用集中攻击打胸前的盔甲直至老鼠出现，这样反复几次后就可以打倒他。

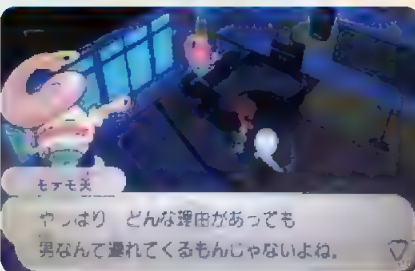
获胜后，景太与云外镜成为了朋友，这下玩家们就可以利用云外镜能力迅速前往地图上的多个场景了。

✳️忐忑不安的试胆大会（ドキドキきもためし）

一年一度的夏日祭典在大森山的神社前举办了。祭典上，景太和熊岛、干治、文花讨论着学校的七大不可思议，听完七大不可思议的内容，景太隐隐觉得这些可能都是妖怪在作祟。熊岛提议大家一起去学校验证这些七大不可思议是否属实，再加上火花大会也快开始了，探险完后还可以顺便在天台上观赏烟火。大家听后纷纷赞成于是一起前往さくら第一小学。

在学校的右侧通用口与熊岛对话，熊岛会让景太去找进入校内的钥匙。从通用口进入后调查黑板旁边的公告栏处可得到钥匙。拿到钥匙后景太听到身边传来了“来玩吧”的诡异声音，熊岛他们突然之间也被不知名的妖怪带走了。

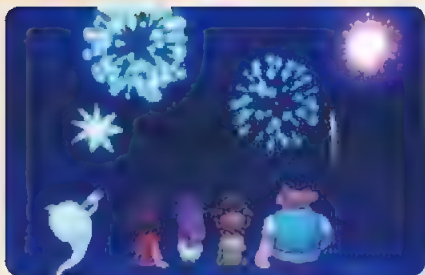
进入走廊后会有剧情动画，被附身的文花进入了一楼的厕所。通过身后的楼梯上二楼进入最右侧的理科教室，用妖怪手表调查黑板旁边的骷髅会发现からからさん，与其对话后得知她手上扣着熊岛做人质，要想放人的话需要去找回她的肋骨（アバラ）。肋骨在5年2组的教室里，调查有叹号标志的课桌后会得到漂亮的肋骨（きれいなアバラ骨），拿去给からからさん后，高兴的からからさんと景太成为了朋友并归还了熊岛。



从理科教室的另一扇门出去，往地图左上方走会有通往三楼的楼梯。来到三楼的音乐教室后，会发现在欣赏钢琴演奏的干治。用妖怪手表调查钢琴会出现モテモテ，为了弹奏出好听的乐曲，モテモテ让景太去图书室为他取来乐谱。图书室在三楼的最右侧，走廊中间会出现课桌挡住景太的去路，此时可以从教室内部通过。调查借阅处的书架会得到钢琴乐谱（ピアノ曲の楽譜）。拿去交给モテモテ后，开心的モテモテ给景太他们漂亮地演奏了一曲。从音乐教室另一侧门出去走地图左边的楼梯下到一楼，在厕所旁的丘比处存档后就进入BOSS战了。

此关的BOSS是一只叫鬼くももんの蜘蛛怪，擅长闪电攻击以及使用附身和毒液封锁住对方的行动。总的来说其攻击和必杀技对HP造成的伤害都不是很大。玩家





开始要保留必杀技，先用集中攻击打他的四肢。被破坏的肢体会溢出绿色的毒液。当四肢全部都

被破坏后，BOSS会从天花板上掉落下来，此时就瞄准其腹部的弱点全力攻击吧。一段时间后，BOSS会继续回到天花板上，继续重复之前的打法，并注意控制节奏，及时使用驱散消除异常状态就可以很快打败他了。

与文花对话后就可以去天台和大家汇合一起欣赏美丽的烟花大会啦。

✧危险的健康诊断！？（おぶない健康診断！？）

起床后，告密者让景太再去一次学校，询问一下昨天值班的老师最近学校里有什么让人在意的异常情况。来到学校后，理科老师说真央也来问过类似的问题，并提到一个能映照出人们想知道事物的水晶球的事。告密者说有了这个水晶球就可以知道学校里出现的那些奇怪妖怪的真面目了，于是景太和告密者来到了正天寺中调查殿内右侧的水晶球。结果水晶球的拥有者りゅーくん说只有给他带来了想要的ノコギリクワガタ后才会给他们看水晶球。ノコギリクワガタ可以在大森山のどんこ池边的树上捉到，捉之前玩家们可以在神社前存个档，用S/L大法捉它。把捉到的ノコギリクワガタ拿去交给りゅーくん后可与其成为朋友。景太他们从りゅーくんの水晶球里看到了之前遇见九尾的かげむら病院，为了弄清事情真相，一行人决定前往かげむら病院。

要注意的是进入かげむら病院的话妖怪手表必须达到A等级。所以没有达到此等级的要先去计のチョーシ堂接受“Aランクへの挑戦”，具体内容是要前往樱花镇的下水道消灭ベンケイ、グラグライオン和化けあられ。ベンケイ从团团坡道的地下水道入口进入就可找到；在ジャングルハンター-右上的河堤边会看到一位老爷爷，从老爷爷旁边的大排水管道进入下水道后就能看见グラグライオン；微



风山丘地图左上的河川数有个能直接进入地下水道的入口，进入后就能找到化けあられ。

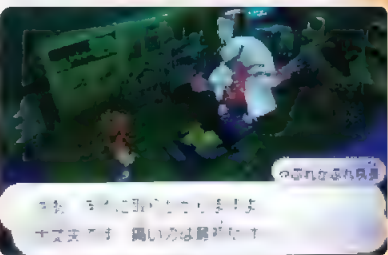
升级妖怪手表后来到かげむら病院，与入口处的引路鬼对话后景太来到1号诊断室（诊察室1番）参加健康诊断的身高测量。测量前引路鬼会警告景太不能踮脚，选择不踮脚（かかとを上げない）的话会由引路鬼会报出景太身高，反之会惹恼引路鬼进入对战，这里就看玩家选择了，选择对战并获胜的话可以增加经验值，在打BOSS前练练级也是个不错的选择。2号诊断室里安排的是视力检查，引路鬼会给出一副香蕉的图片，如果老实回答这是香蕉（これはバナナ）的话视力检查就会平安结束，反之选择这是大猩猩（これはゴリラ）的话就会与引路鬼进行对战。之后去二楼检查X光，选择照得奇怪（おかしいよ！）会进入战斗，选另一个选项会顺利结束检查。最后来到同在二楼的院长室，院长说要为能看见妖怪的景太做更换心脏的手术。回到一楼可先到入口处存档等做打BOSS前的准备。调查走廊上有感叹号标记的病床后就会被拖入手术室进行BOSS战。

进入手术室后院长变身为主BOSS——やぶれかぶれ院长。打此BOSS的要点是一定要确保其身后的架子或柜子上不能出现小红心，不然他会一直回复HP。并且BOSS的附身招式很容易让我方出现异常状态，必杀技“おだい死に”的伤害力也较大，所以此关BOSS战很容易让人陷入手忙脚乱的状态。在这里玩家务必要保持一

个稳定的节奏。比如把集中攻击一直定在其胸前有心形图案的地方，击破一个小红心就回复一次我方妖怪的HP或做一次驱散。如果在其回血蓄力时小红心被击破的话，他会倒地一段时间而无法进行攻击，此时就用必杀技全力进攻吧！

获胜后，りゅーくん头上的水晶球发出了异样的光芒。水晶球里显现除了这一系列事件的真凶——率领众邪恶妖怪意图进攻人类的イ

カカモノ议长。看来只有靠善良的妖怪们与人类的深厚友情才能阻止这一切了。



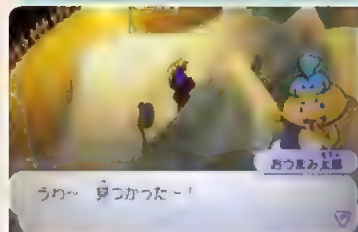
✧再见了 妖怪世界（さよなら 妖怪ワールド）



真央来到了景太家，告诉景太自己在街上和梦中能看见妖怪，并且还梦见和景太一起去了妖怪们居住的妖魔界，为了证明自己的话真央还给景太展示了自己从小就持有的神秘钥匙。

来到大森山的神木前会出现剧情动画，告密者用真央的钥匙开启了通往妖魔界的电梯。来到妖魔界后神秘的妖怪再次出现，神秘的妖怪此次对众人表露了身分，原来他的名字叫オロチ，オロチ说如果没有他所承认的实力的话将不允许景太他们通过。战斗获胜后オロチ告诉景太他们，妖魔界以前是由エンマ大王统治，整个妖魔界与人界的相处十分和谐融洽，エンマ大王去世后，邪恶的妖怪——魔界议长イカカモノ・ソウカモノ派统治了妖魔界，打乱了这份和平，并且野心十足的イカカモノ议长还妄图称霸人类界。去世的エンマ大王其实还有一个儿子，当年为了保护他，妖怪们消除了他的记忆把他送往人间，而这个孩子就是真央。考虑到真央的安全，オロチ护送其回到人界，而景太和告密者一行人为了打倒邪恶的イカカモノ议长则选择继续前进。

到达イカカモノ议长处，需



要经过三道由厉鬼把守的门。第一道门由赤鬼把守，他告诉景太要过这个门必须要做一定数量的委托，没做够任务的话会被赶到妖魔界的はらぺこ，要出去的话需与丘比旁的つまみんぼ-对话，并在地图中找到他六次，这六次的地点分别为地图最上方、地图中间叉子桥左侧的两小块奶油后、叉子桥下的宝箱旁、地图左下方、地图右下方、最后回到第一次找到つまみんぼ-的地方，找到二层宝箱旁的つまみんぼ-，再回到出口处与其对话就可以回到原先掉下来的地点，并通过赤鬼所把守的门了。第二道门由青鬼把守，青鬼询问景太是大人、小孩（子ども）还是大猩猩。老实回答的话会顺利通过，选另外两个答案的话会掉到妖魔界的うそつき山，可通过地图左上方的爬杆出去。第三关是黑鬼，要通过其把守的门必须累计战斗次数达到一定数量。没达到的话会掉到妖魔界的あらくれ街道，从地图右上的爬杆可以回到掉落地点。在门口存档后就进入大门打BOSS吧。

第一次BOSS战面对的是イカカモノ议长，他的弱点是两手的手心，可用集中攻击瞄准后，再放必杀进行攻击。受到一定攻击后，手心的弱点会变成红色。两手都变红后把集中攻击的地方改为其头部继续进行攻击。要注意的是イカカモノ议长的必杀技——イカリMax炮的杀伤力很强，在发出必杀前画面左上方会给出倒数提示，最好利用其发必杀前的空档把前锋妖怪的血回满。

获胜后，景太和告密者回到さくら第一小学找真央。突然，九尾出现在了他们的身后，告诉他们イカカモノ议长的手下们破坏了小镇的结界。话音刚落，第一次的BOSS——ミツマタノツチ又出现在了小学里。打法还是和第一次一

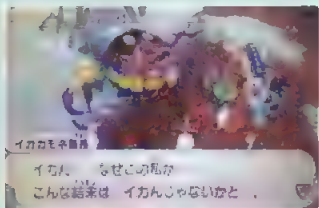


样，只是这次他的攻击力和防守都更高。

战斗获胜后，告密者说了复原结界需要让镇上所有的樱花都盛开。景太从告密者处得到了妖怪花さかパウダー并跟随指示恢复了三个地方的结界。一行人追赶着逃窜的妖气再次来到神木前。升级版的イカカモノ议长再次出现。打升级版的イカカモノ议长也有规律可循，玩家可以先用集中攻击打其鼻子上的两条触手，等触手都缩回其鼻子里后，他就不会使用这两只触手进行攻击了。再用集中攻击打其胸前的弱点，等伤害累积到一定程度后他的嘴巴会张开，此时就用集中攻击锁定其口中的黑玉，并尽情使用必杀技吧！要注意的是BOSS可以很快让我方全体陷入异常状态，所以要注意及时对异常状态进行驱散。当他要放必杀时，我方妖怪可以通过放必杀打断它，并让其短暂陷入无法进行攻击的

状态。受到一定的攻击后BOSS会变色，其能力也会增长，所以后期在进行指令操作时要尽量加快，玩家事先也可以多准备一些复活用的汉方药。

战斗取胜后，告密者说为了守护人界的和平，就不得不封印妖怪电梯，这也就意味着告密者与其他妖怪都必须离开人界了。说着“以后一定会见面的吧，那就在此分别吧”的告密者和其他妖怪一起渐渐消失了，景太手上的妖怪手表也不见了。失落的景太离开神木后，看着镇上烂漫的樱花又再度展开了笑颜，并对着天空说道：“谢谢了，告密者，再见了，妖怪们。”



ED后会有惊喜等待着玩家，通关后会开启自由冒险模式，商店里也会添加新的商品，妖怪手表的S等级和无限地狱场景也会被解锁，下面就给大家介绍一下“无限地狱”的攻略和游戏的一些隐藏要素。

版。打法 and 主线一样，瞄准他的三
个弱点猛攻，以高暴击一击打
掉其血量约五成到接近一半。第
二回合再开两枪，以中速连发
把其血量再削减到约三分之一。第
三回合以中速的4枪打，当血量一
段时间后BOSS会恢复原状继续对
我方进行攻击，此时就重复之前攻
击步骤，大概三、四个回合后即可消
灭。



第二层

方的门，通过楼梯下到第二层，一直向前走会进入一次鬼时间。逃脱鬼屋后在门口会捡到6个道具，还可以得到10000分的加分奖励。

二个BOSSのはせトマンの加强版，放必杀的频率很高，所以要回避西边的安全区打倒其副杀，然后看准时机一直攻击其弱点人物后其必杀即可。

第三层

方一直走会看到三条分岔的路，从中间那条走人一望无际的平原到一个大房间，在房间下方会看到

唤攻击力较强或者有回血功能的小怪进行辅助。对BOSS的头部设定好集中攻击后，用道具回复妖怪们的妖气槽多放必杀，如果好先将其消灭掉。

第四层

进入第八三途丸身后的门会来到一条过道里，一条向西面下方走通过楼梯来到第四层，一直向西边走到尽头有一个有西厢房的房间，在第一个房间进入右下房门，第二个房间就是进入太子西厅，从第三个进入上方西厅，林林一直向西边走到尽头有一个大房。

这里的打法和主线略有不同，虽然力量足以看清对方一个弱点的眼睛，但如果攻击力不够的话，打瞎他眼睛的速度可能还比不上其恢复速度。所以这里最好直接瞄准其脑门上的飞镖图形进行集中攻击，并适时用我方的必杀打断其回复节奏，这样就可以顺利打败他了。

第五层

层，一直向前走会遇到一次鬼时间，之后便会看到BOSSキモナシ先生。



无限地狱



开启方式

去微风山丘地图右上的藏岩家，与藏岩社长对话后会得知团团山坡的隧道的事，出房间后可从藏岩夫人处得到小屋的钥匙（小屋のカギ）。去往团团山坡地图左侧有两个大叔站立的地方，就可以进入隧道，打开过隧道后的小屋即可进入无限地狱。

攻略

第一层

BOSS地狱大山椒。

地狱大山椒是主线任务中第一个BOSSミツマタノツチ的加强

第六层

打倒千早やじら后，玩家需要回到大町，调查中央市の下水道入口，调查后会遇到BOSS国宝・影正。

国宝・影正的打法和主线的亡灵武者一样，先对其胸前的盔

甲进行攻击，如果攻击错了的话会对玩家造成伤害，其胸甲击破后就会现身，此时对老练精通行家

中攻击会消耗BOSS的HP值。重击会令其暂时无法行动。

第七层

来到第七层后，玩家需要调查地图上的光点，调查后会遇到BOSS大臣。

大臣的打法和主线的亡灵武者一样，先对其胸前的盔

甲进行攻击，如果攻击错了的话会对玩家造成伤害，其胸甲击破后就会现身，此时对老练精通行家

中攻击会消耗BOSS的HP值。重击会令其暂时无法行动。

第八层

来到第八层后，玩家需要调查地图上的光点，调查后会遇到BOSSどんとろ。打此BOSS的时候，玩家需要调查地图上的光点，调查后会遇到BOSS大臣。

进行攻击，等三条封印都被打断后，どんとろ的体会现身，直到どんとろ施展“チェンジ”前都

不能对其造成伤害。玩家需要调查地图上的光点，调查后会遇到BOSS大臣。

“チェンジ”技能，因此玩家要注意

击的平衡，同时也要根据情形选择放物理性或者妖术性的必杀。要注意BOSS的物理攻击伤害较大且多

为范围攻击，玩家需要调查地图上的光点，调查后会遇到BOSS大臣。

玩家需要调查地图上的光点，调查后会遇到BOSS大臣。

玩家需要调查地图上的光点，调查后会遇到BOSS大臣。

隐藏妖怪

樱町地下水道

樱町地下水道的三个机关：

- ①从跑腿巷商店的细路里的下水道入口进入会看到机关。
- ②从樱花中央市うんぱん通路的下水道入口进入会看到机关。
- ③从微风山丘地图左上方的樱町地下水道入口进入，然后一直向地图上

方走到尽头后在右侧会看到机关，调查后水闸门会打开。

从樱花新镇的河川敷的排水管进入会来到被打开的水闸门，进去后会发现妖怪ヤミまろ，与某一天只能进行一次对战，获胜后有较小的几率能成为朋友。

竹林のおんぼろ屋敷 离れ

主线通关后去微风山丘的ひょうたん博物館二楼与地图左下方的大叔对话，会得知关于竹林のおんぼろ屋敷的一些传言。解开竹林のおんぼろ屋敷旁边的S等级门锁，进

入后一直前行调查有感叹号标志的墙壁会打开隐藏的门，在里面会发现妖怪“黄泉ゲンスイ”，每日可与他对战一次。

鸟饲家

完成支线任务“怪鸟コレクション②”后，调查鸟饲身后有叹号的墙

面会发现隐藏房间，进入后会看到妖怪“死神鸟”，并可与其对战。

隐藏BOSS

废トンネル

解锁废トンネル中的A等级门锁，进入后一直向地图右上走调查地上的光点，会得到“亲方の油”，返回到地图中间的岔岔处修好生锈的操控杆，坐上旁边的矿车前进会遇到でんじん，将其打败后会得到でんじんエンジン。回到废トンネル的入口处可修好通往地图中间的矿车，下矿车后会发生剧情

动画并出现隐藏BOSSあおべえあかべえ。

あおべえあかべえ会在战斗过程中变身，当其变为红色时可用属性或冰属性技能的妖怪进行攻击，变为蓝色时多用火属性的妖怪进行攻击可增加伤害。战斗获胜后调查其身后的宝箱会得到“天女のはごろも”。

竹林のおんぼろ屋敷 母屋

接受支线任务“妖怪たちの宴会”，与つづらのチュン太对话后即可进入战斗。打BOSSつづらチュン太的要点是先用集中攻击锁定其弱点，然后尽量放必杀，他身旁的两个箱子在受到一定攻击后会合上，此时无论如何攻击BOSS，他都不会伤血。玩家需要瞄准其中一

个箱子进行攻击，如果攻击错了的话会受到伤害，猜中的话会集体回血。注意回血然后重复几个回合即可打败他。



隐藏事件

さくらビジネスガーデンビルの第十三楼

在夜晚与ほろよい（在樱花中央市ゆきおんな店旁）店前左侧的女性职员对话会开启隐藏场景——さくらビジネスガーデンビルの第

十三楼。进入第十三层会有A等级的门锁，但第十三层楼出现的妖怪和第四层的基本一样。

樱花中央车站前的金蛋

在微风山丘えびす台与穿紫色衣服的女性（此处要注意此NPC会在えびす台附近一直保持移动状态）

对话会得知樱花中央车站门口金蛋的情报，之后玩家可以每天摩擦一次金蛋，期待惊喜发生。

ひょうたん池公园的门

如果曾捉到通缉妖怪并输入密码获得过奖励的话，去往微风山丘的ひょうたん池，调查湖中心亭子

旁有感叹号显示的小门可进入“奖杯房间（トロフィールーム）”。

在おおもり神社参拜

去跑腿巷フラワーロード里的书店，调查最里面有感叹号的书架后可开启大森山神社的参拜功能，每

日只能参拜一次，每一次需要花费100元，会有一定几率出现妖怪“はらわシエル”。

支线委托

②一些任务完成后能触发后续的新任务。

樱花新镇

后将其交给委托人。

与委托人的老公对话，得知其家搜索他的周围会发现ムリカベ，与其对战获胜后再与委托人的老公对话，最后由委托人汇报。

[illegible]

关键词： 网络文学；网络文学批评；网络文学批评主体；网络文学批评客体

将妖妖子卖给妖妖大王的御前金发娘ひも
爷，妖妖子被卖给了妖妖大王。妖妖子被
り和自动贩卖机买的妖绿茶交给ひも爷，最后
与委托人对话。

● 2013 年 12 月 1 日起, 凡在 2013 年 12 月 31 日前, 已在本省 (自治区、直辖市) 内, 取得《中华人民共和国机动车行驶证》且符合《中华人民共和国道路交通安全法》规定的, 均可向所在地公安机关交通管理部门申请换领新式机动车号牌。

[illegible]

● 中国第一家“互联网+”企业——阿里巴巴集团

的**少年侦探团**の证交给**少年侦探团**。

冰期：美國國家地質局二〇一〇年四月發表報告指出，隨行來賓到訪的三、五隻黑熊的出現，將其交給小學課本學習。

真相：去跑题巷のコインランドリー调查最里面的蓝色洗衣机会得到真・少年侦探団の证，将其交给少年侦探团。

「**現場**」の遺体発見地である風山丘のしおかぜから来た、首謀者加賀直典の首謀者加賀直典、少年偵探団の証。

这时，侦探团在ワニウタ人公墓处，调查出的是自然墓地。他们看到少年侦探团的メモ，打开后会拿到另外一条道路“贤者の近く/小さな砂山の中にワレ眠る（我沉睡在距离三名贤者最近的小沙丘中）”。返回少年侦探团的所在处，调查他们身后的坟坑会得到极・少年侦探团的证

注意：可以得知每日的赏金一般又分为上午或下午15分钟阿尔法。这样奖励就随时会改变。当NPC头上出现对话框时立即按下F键就可以抓住他们了，除了在街上跑的人，也要注意躲车子、广告牌、绿化带等后面的人。

【追記】 不要人の救助や治療関係性も責任を
負うことになる。つまり、被災地救済活動に大
きな関係性を持つことになる。行政員再考
幼稚園の屋上に上り、イガイグリ、获胜後向
委託人報告。

攻略：在大海上的比人二冲可以钓到。还可以在鱼民买一些鱼民のまゝ入增加到钓到的几率，在池子里找体型长且呈红色的鱼，钓到后把水交给给比人。

攻略：去大森山的树上可以捉到，事先可带上超级黑蜜增加捕捉几率。

功課：請將文庫本的友人二世會經本人二回入身、与文庫本同用大紙貼。新舊同紙邊上的光澤或折痕、手摺等なすコ、要は支那紙の店員即可。

ニワトリ大捜査線

地点: さくら第一小学校 南校舎1楼

委托内容: 前田村人殺害事件の真相を調べる。

攻略:

① 1楼の男を捜査。

② 1楼3組の教室まで行く。

③ 1楼の教室で上校舎の校長先生の机まで行く。

④ 2楼理科教室の走廊まで行く。

⑤ 3楼図書室の借出所。

学校のまちがい探し

地点: さくら第一小学校 南校舎1楼

委托内容: 学校のまちがい探しを依頼された。

攻略: ① 校長室、調査左側照片墙会得到“音楽室の位置”。

② 音楽室、在们和讲台之间调查会发现“カエルの解剖図”。

③ 理科教室、調査地図右下得到“妖怪の图鉴”。

④ 図書室、調査借出所会发现“妖怪”。

⑤ 保健室、調査办公桌会得到“若の校長先生の写真”。

気になる視線

地点: 櫻町公民館

委托内容: 前田最近老能感受到身边有奇怪の視線。

攻略: 出校前に校長室で校長先生と、1楼3組の教室で妖怪の图鉴と対面。进入学校教学楼的图书馆会提醒去三楼的图书室，与图书室中的酒井对话后用妖怪手表调查其周围会发现さしんあん，与之对战获胜后向酒井汇报，最后向村公民馆向前田汇报。

息の合わない二人

地点: 櫻町公民館

委托内容: 参加前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。

攻略: 晚上去大森山祭の兄弟二人が完全合拍。在这里可以参加前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

レッツ! ダンシング!!

地点: 櫻町公民館 (夜)

委托内容: トリアンと前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。

攻略: 去前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。在这里可以参加前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

プールなんて消えちゃえ!

地点: さくら第一小学校 体育館

委托内容: 前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

攻略: 晚上去学校体育館，与游泳池边的妖怪主对话后得知他是来调查了前田大森山祭的，两人再次与委托人对谈后发现游泳池边的妖怪主是被人制作的放入了很多鱼，去团地坡道的かわしま商店，与那里的蓝色旗子NPC对话，晚上再去游泳池边的NPC对话，用妖怪手表调查NPC的周围以及游泳池的另一边会发现妖怪主RZウオ，与其对战获胜后与NPC对话，最后需要召唤出ノガツバ来取出游泳池中的鱼（如果没有ノガツバ的话妖怪主会给你ノガツバ，与其成为朋友后晚上再去游泳池边对话），最后向委托人对谈汇报。

プールで足を引っ張る者

地点: さくら第一小学校 体育館

委托内容: 前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

攻略: 接受任务后去与どんこ池边的妖怪主对话，用妖怪手表调查周围会发现うらやまのう井与之进入对战，获胜后向体育館泳池旁的委托人汇报。

恐怖のカシマさん

地点: さんかく公園 (夜)

委托内容: 前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

攻略: 晚上去学校三楼的图书室调查两排小书架会发现一本关于カシマさんの书，调查后提示到一楼保健室调查，调查完保健室后去前田大森山祭的兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

生首リフティング

地点: さんかく公園 (夜)

委托内容: 前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

攻略: 晚上去学校前操场用妖怪手表调查足球场球门附近会发现ゲンマ将军、ヨロイさん、カブトさん，与其对战获胜后向酒井汇报。

でられない教室

地点: さんかく公園 (夜)

委托内容: 确认校园七大不可思议——“空き教室の神隠し”是否属实。

攻略: 来到学校教学楼正门会出现剧情动画，上前询问门口两个高中生会得知两人的朋友进去前田大森山祭的兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

迷の生くびを調査せよ!

地点: さんかく公園 (夜)

委托内容: 迷の生くびの調査を依頼された。

攻略: 去前田大森山祭的兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

暗に响く声

地点: さんかく公園 (夜)

委托内容: 调查在大森山发生的诡异现象。

攻略: 向德福便利店里的NPC打探情报后，再去前田大森山祭的兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

伝説の妖怪キュウビ

地点: さくら第一小学校 楼頂

委托内容: 与キュウビ決一胜负。

攻略: 去大森山のおおもり神社，从神社右侧的云外镜回到夏日祭典，调查神社的参拜处然后献上“金の油揚げ（在无限地狱打圣オカシを掉落）”可进入对战，获胜后会与キュウビ成为朋友。

大森山

おふだじいさんの頼みごと

地点: おおもり神社

委托内容: 前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

攻略: 去前田大森山祭的兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

ツチノコを捜せ

地点: 登山道

委托内容: 前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。参加几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的セッコウ蝶在日暮半路被前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。于是告密者提出前田大森山祭の兄弟二人が完全合拍。セッコウ蝶在前田大森山祭可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

攻略: 在登山道附近找并调查地上的光点，会收集到“ツチノコの抜け殻”、“ツチノコが通った跡”、“ツチノコのフン”。收集完三个证据后向委托人汇报。

怪鸟コレクション1

地点: 鸟饲家**委托内容:** 将ズルズル、ブカッコウ和ヨコドリ带来给鸟饲大叔。**攻略:** ズルズル可在神社附近的人行道捡到。对战时可派其攻击敌人。ブカッコウ在フアラ、ロ、タ、タの道の商店の细道里，对战时可给其投食面包类食品；调查大森山神社的妖怪的妖怪屋可以找到。喜欢的食物是汉堡类食品。与ズルズル、ブカッコウ和ヨコドリ成为朋友后与鸟饲对话。

怪鸟コレクション2

地点: 鸟饲家**委托内容:** 为鸟饲大叔带来カゼカモ**攻略:** カゼカモ可在神社附近的人行道捡到，其喜欢的食物是鱼类；はらおドリ则在樱花中央市的ビジネスビル里，对战时可给其投食汉堡类食品。与カゼカモ和はらおドリ成为朋友后与鸟饲对话。

ノガツパを救え!

地点: 正天寺通り**委托内容:** 帮ノガツパ找回被偷走的宝物。**攻略:** 在樱花新镇内商店的敌人旁边捡到“おべけけのまじゅう”，在樱花新镇内商店的最上方会找到“割れたお皿”；从樱花新镇地面右端的横道中进入入口进入后找到“うす汚れたおまもり”；最后来到どんこ池会发现“ノガツパの宝珠”，最后向ノガツパ汇报即可。

ぶつけたのはダレじゃ!

地点: 月见峠**委托内容:** 帮委托人找回丢失的玩具。**攻略:** 去樱花中央市的さざなみ公園，在海滩边有妖气的敌方用妖怪手表调查会发现おならず者，与其对战获胜后会得到おもちゃのみみサトル，拿去还给委托人。

幻の骨董品を探せ

地点: 竹林のおんぼろ屋敷 屋外**委托内容:** 帮收藏家找来沉睡在竹林のおんぼろ屋敷内的梦幻宝物。**攻略:** 进入竹林のおんぼろ屋敷后，将右侧房间一帯的Cランクの门解锁，沿着右侧的外围走廊可来到ベンケイ所在的房间，对战获胜后可得到幻の名刀。与委托人对话后会让玩家自身选择自己喜欢的武器来成为伙伴武器。完成任务后完成。

迷惑なワル妖怪

地点: 竹林のおんぼろ屋敷 母屋**委托内容:** 有妖怪强占宴会的场所，希望能帮忙赶走他们。**攻略:** 进入竹林のおんぼろ屋敷中间的大房间与委托人对话后只妖怪们就会开始进入战斗，获胜后向委托人汇报。

食材が足りない

地点: 竹林のおんぼろ屋敷 母屋**委托内容:** 帮委托人钓来7条タイ。**攻略:** 钓线钓上来的玩家可以直接去食堂，白天在樱花中央市的さざなみ公園の海边也可以钓到。

みんなを集めて

地点: 竹林のおんぼろ屋敷 母屋(夜)**委托内容:** 邀请妖怪来参加宴会。**攻略:** 将妖怪们在樱花新镇、樱花新镇的河川敷处进入往下方直走就可以看到；たびがーは在大森山神社旁边，カサネ一匹在竹林のおんぼろ屋敷的庭院里，最后到竹林のおんぼろ屋敷的母屋里向委托人汇报即可。

妖怪たちの宴会

地点: 竹林のおんぼろ屋敷 母屋(夜)**委托内容:** 邀请妖怪来参加宴会。**攻略:** 与会场上的妖怪们对话询问他们的特技，再与会场中间的つづらチユン太夫对话，会进入战斗阶段。将つづらチユン太夫打败后先用集中攻击锁定其弱点，然后尽量放必杀，他身旁的两个箱子在受到一定攻击后会合上，此时玩家需要给它们一个箱子进行攻击，如果箱子破了会受到伤害，将箱子击破后会回血。获胜后妖怪的宴会达到了高潮。

桜花中央市

ハイテンションじいさん

地点: 福北病院**委托内容:** 帮委托人向爷爷询问妖怪们的情况。**攻略:** 在医院里询问头上有蓝色旗子的NPC后会得知爷爷晚上会出现在樱花中央市的ゆきおんな神社。晚上在ゆきおんな神社的妖怪屋对话却发现他的举止十分奇怪，于是决定借助ネクラマテンク的力量来帮助他，ネクラマテンク可在晚上的あんのん団地的树上找到，与其成为朋友后向委托人汇报并帮委托人汇报有七位妖怪的剧情动画。

トホホなテスト結果

地点: はるこい学習塾**委托内容:** 找到无法成为第一名的少年找到原因。**攻略:** 去大森山のおおもり神社找到这位少年，在其周围调查会发现トホホキス，与其对战获胜后再回到はるこい学習塾向委托人汇报。

1位になれない少年

地点: はるこい学習塾**委托内容:** 帮助无法成为第一名的少年找到原因。**攻略:** 与教室里头上有蓝色旗子的NPC对话后，用妖怪手表在旁边的房间会找到キンカケ，与之对战获胜后再向委托人汇报即可。

优等生はもう飽きた

地点: はるこい学習塾**委托内容:** 将优等生变成不良少年。**攻略:** 去樱花新镇的ひとなし路地里比较好找到タロウりん，将其投食汉堡类食品增加好感度，成为朋友后再去委托人处汇报。将タロウりんの力量，委托人变为了不良少年并跑出了补习班，追去樱花新镇的Jungle hunter与其对话后再追随其去团团坡道的かわしま商店，最后委托人去樱花新镇中央市的游乐场で遊びコラント，追上委托人后用妖怪手表找到グレルりん，将其打败取消附身效果，最后与委托人对话即可完成任务。

新人さんサボり中

地点: 桜花中央市**委托内容:** 帮委托人找到上班时间溜号的新人。**攻略:** 去樱花中央市的さざなみ公園找到新人，用妖怪手表调查其周围会发现ダラケ刀，将其打败后新人会恢复正常，最后向委托人报告。

もっこねたい少年

地点: 桜花中央市中央广场**委托内容:** 帮委托人把点心——コッパのサンタ变得更好吃。**攻略:** 将ねりあめ、せつびん牛乳和10元ガム交给委托人。

眠たい受験生

地点: モグモグバーガー**委托内容:** 帮助为考试而熬夜学习的少年解决倦意。**攻略:** 将レバニラ、荣妖ドリンク和スタミナム交给委托人，再用妖怪手表调查其周围会发现ひも爺，将其打败后再向委托人汇报。

決断できない男

地点: モグモグバーガー**委托内容:** 委托人不知道从准备的三个礼物中该选哪个送大前辈。**攻略:** 为委托人带来サンタク老师。晚上在樱花新镇のんかい通り附近土调查会发现サンタク老师，由于出现几率较小，与其成为朋友可能更容易找到。将其打败后再向委托人汇报。

でんぱパクパクおいしいな

地点: 桜花中央市(夜)**委托内容:** 帮委托人找到无法成为第一名的少年找到原因。

攻略：在车站与头上有蓝色旗子的NPC对话，用妖怪手表在车站里调查身上有妖气的人的周围会发现でんぱく小僧，找到三只でんぱく小僧并将其打败后向车站管理员报告。

あともう100元

地点：ピコピコランド

委托内容：说服沉迷于游戏中的テツペイ停止游戏。

攻略：与テツペイ对话后用妖怪手表调查其周围会发现妖怪ふうやブシ，将其打败后向委托人报告。

ハイパーおにごっこ

地点：ピコピコランド

委托内容：与テツペイ他们玩耍。

攻略：在规定时间内找到八个人。

オトコをみがけ！

地点：ささなみ公園周辺の咖啡店カフェ・オシャレン

委托内容：委托人的哥哥及姐姐委托调查烦恼，希望成为偶像。

攻略：在路过的フラワーロード的咖啡店见面并交谈，然后去公园坡道的あんやん園地会找到正在训练偶像的委托人及其朋友，用妖怪手表调查其周围会发现イケメンガイオン，将其打败后再与委托人男友对话，最后向委托人汇报。

ビーチのゴミ拾い

地点：ささなみ公園

委托内容：收拾海滩上的垃圾。

攻略：调查沙滩上的光点拾完垃圾后，向委托人汇报，之后再向公园的管理人汇报时管理人却突然暴走了，所以用妖怪手表调查其周围会发现雷オトン，将其击败后再次与管理人对话，最后回到委托人处汇报。

やめられないパシリ

地点：ヨロズマートさくら中央シティ店

委托内容：让一直利用委托人无法拒绝别人的委托人变得可以拒绝他人。

攻略：去樱花新镇调查有妖气反应的草丛，找到ムリカベ并与其成为朋友，回到委托人处进行汇报，然后去ピコピコランド会出现剧情反转剧情动画。

ちからなき作業員

地点：工事现场

委托内容：委托人不知为何浑身无力，帮他恢复力气。

攻略：去フラワーロード的十字路地点オイト特买家レベニラ，向其打听恢复力气的方法，于是需要借助チカラモチ的力量来恢复委托人恢复力气。チカラモチ可以在樱花新镇的鱼屋的十字路口附近的车下找到，对战时可对其投食饭团增加好感，成为朋友后再向委托人汇报即可完成任务。

お父さんががんばりすぎ

地点：さくらビジネスガ-デンビル

委托内容：委托人的父亲一直埋头于工作，这让其很累心。

攻略：去さくらビジネスガ-デンビルの七楼找到委托人的父亲，与其对话后发现其虽然觉得对不起家人，但工作还要更加努力，而一味的责任的委托人的哥哥越来越担心父亲了，于是需要借助チカラモチ的力量来改变其工作狂的状态。チカラモチ可以在大森家のオシムル找到，对战后可以使其工作态度增加好感，当其成为朋友后向其调查委托人的父亲会发生剧情动画，最后去一楼大厅向委托人报告即可。

ダイエットは明日から

地点：さくらビジネスガ-デンビル

委托内容：本来的计划减肥的妹妹最近没有开始减肥所以很烦恼。

攻略：去ささなみ公園周辺の咖啡店カフェ・オシャレン交谈后与有蓝色旗子的女性对话，发现她说要减肥貌似也只是嘴上说说而已，用妖怪手表调查其周围会发现妖怪口だけおんな，将其打败后再向委托人处进行汇报。

おもくるしい会议

地点：さくらビジネスガ-デンビル

委托内容：会议的氛围貌似十分沉重。

攻略：去樱花中央市的学生通りの树上可找到ホノボ-ノ，对战时可给其投食面包类食品增加好感。成为朋友后带着ホノボ-ノ再次回到ビジネスガ-デンビルの七楼进入会议室会发生剧情动画，最后向委托人汇报。

美人ママさんのお願い

地点：ゆきおんな

委托内容：白天从ゆきおんな的里道进入ゆきおんな，会遭到托帮性关系。

攻略：先将超级蜜交交给委托人，没有的玩家可以去樱花新镇的Jungle Hunter进门左侧处的售货员那里购买。去どこでも交食店にノケッパ，去女社上调查得到このゆき，对战获胜后可获得ゆきおんなのママ桑の超萌の真面目！回去交给委托人后可以得知其特别可爱ゆきおんな成为朋友。

マイクは絶対离さない

地点：ゆきおんな（夜）

委托内容：帮助其防止被其他成员夺走麦克风。

攻略：与委托人对话后再与身上溢满妖气的大叔对话，用妖怪手表调查其周围会发现ウツナキ，对战获胜后再向委托人汇报。

夜の墓場に捧げる刀

地点：福北病院

委托内容：神社调查正太郎里发现有人在此处训练剑道。

攻略：晚上带着落着武者刀（在妖魔界あらく

お街道打“おゲンマ將軍”金掉落）来到天王寺后面的墓场前会出现くしゃ武者，对战获胜后可取其成为朋友。

跑腿卷

家から出ない少年

地点：フラワーロード

委托内容：让委托人的家规进入了恢复原状。

攻略：委托人的家规的C204与委托人约儿子对话，调查后约C203调查其家规调查会发现妖怪ヒキコウモリ，与其对战获胜后来到楼下的公园与秋千处的两个女孩对话，带着わすれん娘回到C204与男子对话，最后向委托人汇报。

カリスマ诞生

地点：フラワーロード カリスマスタイル

委托内容：帮烦恼的客人选衣服。

攻略：去フラワーロードのどっこい书店与在杂志书架前的サトちゃん对话，再去ささなみ公園找到マイちゃん打听潮流秘籍，之后告密者会提议借助妖怪シャレ-コ妇人的力量。シャレ-コ妇人可以在团团坡道的こつそり空地或者ないしよの横道等地找到，成为朋友后向委托人汇报就可以使其帮助客人的时尚大闹了。

あれも嫌いこれも嫌い

地点：フラワーロード タイヨ-軒

委托内容：改变委托人女儿的挑食习惯。

攻略：在タイヨ-軒中用妖怪手表调查会发现キライ鱼，将其打败后向委托人汇报。

モレそうなアイドル

地点：フラワーロード 北风ラーメン

委托内容：委托人店里的店员去了樱花中央市ヨロズマート上厕所后无法回来。

攻略：去樱花中央市ヨロズマートの厕所里与店员对话后用妖怪手表调查会发现モレゾウ，将其打败后再向委托人汇报。

无状态にご用心

地点：こがげ通り

委托内容：委托人最近经常感到不安，需要帮助。

攻略：去ウツナキのタコ，用妖怪手表调查会发现ムツカイ，将其打败后再去フラワーロード会发生剧情动画，进入フラワーロード右侧的商店街的细道会再次发现ムツカイ，对战获胜后再向委托人汇报。

ウルトラおにごっこ

地点：こがげ通り

委托内容：与タク和他朋友们捉迷藏。

攻略：在五分钟内找到十个人。

思い出のタイムカプセル

地点: たそがれ通り

委託内容: 委托人说最近自己有些迷茫, 希望有能帮他的人。

攻略: 用妖怪手表调查委托人周围会发现妖怪ヒョウヘンズ。向其对话后调查委托人周围会发现妖怪ヒョウヘンズ。向其对话后调查委托人周围会发现妖怪ヒョウヘンズ。向其对话后调查委托人周围会发现妖怪ヒョウヘンズ。

結婚してください!

地点: 火のけむり(夜)

委託内容: 帮他找到适合求婚的戒指。

攻略: 将火のけむり交给他。没有的玩家可以用ブレイリング和ルビー进行合成。

ブロマイドを探せ!

地点: めつけもん(夜)

委託内容: 委托人希望找到失踪的妹妹。

①メロメロの地味な声(夜)——调查委托人直通向大森山路旁的ひとなし路地, 调查进去直走的一个公告栏, 会得到揭示板的メモ。

②钱汤に行った時にみた気がするなあ——去钱汤调查会发现海报, 调查海报会发现海报的海报, 会得到アイドルのポスター。

③ピコピコに咲く一輪の花でキュン! ——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド, 调查洗手间的海报会得到ピコピコランドのポスター。与さざなみ公園のNPC对话会得到最新のブロマイド, 晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

ボス猫を探せ

地点: コーインランドリ

委託内容: 委托人最近被猫困扰, 希望有人能帮他解决。

攻略: 在委托人附近调查会发现猫。调查猫会发现猫。调查猫会发现猫。调查猫会发现猫。

ノガツパを救え再び

地点: コーインランドリ

委託内容: 委托人希望找到失踪的妹妹。

攻略: イルカの水槽在樱花中央市海边的海面上。调查点可获得すてんぱのイルカ。オアシス島の海面上调查会发现すてんぱのイルカ。オアシス島の海面上调查会发现すてんぱのイルカ。オアシス島の海面上调查会发现すてんぱのイルカ。

②メロメロの地味な声(夜)——调查委托人直通向大森山路旁的ひとなし路地, 调查进去直走的一个公告栏, 会得到揭示板的メモ。

③ピコピコに咲く一輪の花でキュン! ——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド, 调查洗手间的海报会得到ピコピコランドのポスター。与さざなみ公園のNPC对话会得到最新のブロマイド, 晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

びんぼ-家族

地点: あんのん団地 B-104

委託内容: 委托人希望找到失踪的妹妹。

攻略: 与委托人对话后调查委托人周围会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。

家貸取立て

地点: あんのん団地 A-202

委託内容: 找回委托人藏在樱花中央市工事现场的钥匙。

攻略: 从进门左上方的楼梯来到工事现场二楼。进入最近的房间后调查会发现有一堆杂物。调查杂物会得到委托人要的钥匙。调查杂物会得到委托人要的钥匙。调查杂物会得到委托人要的钥匙。

いわくつきの部屋

地点: あんのん団地

委託内容: 委托人希望找到失踪的妹妹。

攻略: 进入委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。

眠れぬサラリーマン

地点: かげむら病院(夜)

委託内容: 把进入かげむら病院未归的同事带回来。

攻略: 在かげむら病院地图的最下方阳台上通过调查会发现。调查会发现。调查会发现。调查会发现。

微风山丘

売れないお笑い芸人

地点: ひょうたん池公園

委託内容: 帮助冷场的搞笑艺人。

攻略: 与委托人对话后调查委托人周围会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。

公園はキレイに!

地点: ひょうたん池公園

委託内容: 召集志愿者来帮忙打扫公园的卫生。

攻略: 与公园里头上有蓝色旗子的NPC对话, 调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。

②メロメロの地味な声(夜)——调查委托人直通向大森山路旁的ひとなし路地, 调查进去直走的一个公告栏, 会得到揭示板的メモ。

③ピコピコに咲く一輪の花でキュン! ——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド, 调查洗手间的海报会得到ピコピコランドのポスター。与さざなみ公園のNPC对话会得到最新のブロマイド, 晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

モテモテ! セールスマン

地点: ひょうたん池公園

委託内容: 帮委托人找他的后辈。

攻略: 去えびす台找到委托人的后辈, 告密者发现其被妖怪附身了。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。

②メロメロの地味な声(夜)——调查委托人直通向大森山路旁的ひとなし路地, 调查进去直走的一个公告栏, 会得到揭示板的メモ。

③ピコピコに咲く一輪の花でキュン! ——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド, 调查洗手间的海报会得到ピコピコランドのポスター。与さざなみ公園のNPC对话会得到最新のブロマイド, 晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

さわられたノガツパ!?

地点: ひょうたん池公園(夜)

委託内容: 帮忙救出被奇怪的妖怪带走的ノガツパ的朋友。

攻略: 去さざなみ公園上方的防波堤处可找到たひがツパ, 与其对话后再去大森山のトンネル入口, 会发生剧情动画, 与たひがツパ会得知带走ノガツパ朋友的妖怪是ベンケイ。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。

②メロメロの地味な声(夜)——调查委托人直通向大森山路旁的ひとなし路地, 调查进去直走的一个公告栏, 会得到揭示板的メモ。

③ピコピコに咲く一輪の花でキュン! ——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド, 调查洗手间的海报会得到ピコピコランドのポスター。与さざなみ公園のNPC对话会得到最新のブロマイド, 晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

人生最大のピンチ

地点: ひょうたん池公園博物館 一楼

委託内容: 委托人希望能找到父母喜欢的东西并带着这些向他们赔罪。

攻略: 与委托人对话后调查委托人周围会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。

②メロメロの地味な声(夜)——调查委托人直通向大森山路旁的ひとなし路地, 调查进去直走的一个公告栏, 会得到揭示板的メモ。

③ピコピコに咲く一輪の花でキュン! ——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド, 调查洗手间的海报会得到ピコピコランドのポスター。与さざなみ公園のNPC对话会得到最新のブロマイド, 晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

おじさんの长话

地点: ひょうたん池公園博物館 二楼

委託内容: 委托人希望找到失踪的妹妹。

攻略: 与委托人对话后调查委托人周围会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。调查妖怪会发现妖怪。

②メロメロの地味な声(夜)——调查委托人直通向大森山路旁的ひとなし路地, 调查进去直走的一个公告栏, 会得到揭示板的メモ。

③ピコピコに咲く一輪の花でキュン! ——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド, 调查洗手间的海报会得到ピコピコランドのポスター。与さざなみ公園のNPC对话会得到最新のブロマイド, 晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

激レアプラモを手に入れろ

地点: えびす台

委託内容: 帮委托人找来珍稀的模型玩具作为结婚礼物。

攻略: 调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。

②メロメロの地味な声(夜)——调查委托人直通向大森山路旁的ひとなし路地, 调查进去直走的一个公告栏, 会得到揭示板的メモ。

③ピコピコに咲く一輪の花でキュン! ——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド, 调查洗手间的海报会得到ピコピコランドのポスター。与さざなみ公園のNPC对话会得到最新のブロマイド, 晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

なくしたイヤリング

地点: リリイガーデン

委託内容: 帮忙找到丢失的耳环。

攻略: 来到リリイガーデン门外上庭院里的楼梯调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。调查委托人希望找到失踪的妹妹。

②メロメロの地味な声(夜)——调查委托人直通向大森山路旁的ひとなし路地, 调查进去直走的一个公告栏, 会得到揭示板的メモ。

③ピコピコに咲く一輪の花でキュン! ——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド, 调查洗手间的海报会得到ピコピコランドのポスター。与さざなみ公園のNPC对话会得到最新のブロマイド, 晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

滝の祠に捧げる花

地点 ひょうたん池地蔵堂

獲得方法 以团子入祀并到大森山神社和团子神社向神明祈愿。

攻略 进入团子山后山内登山神社后向神明祈愿之地即为牢。下乘后在团子神社一直走，在上方就是大森山神社，再沿山路上的木板路前进。下乘后在团子神社上方有岩台出现一进入团子神社，团子神社后进入洞窟。下乘后在团子神社上方有岩台出现，在岩台上为食团子“团子”的团子，利用团子可以修复团子神社的岩台，团子神社后团子神社来到一有S等级的门前，解开门锁再走一段路就可以进入瀑布后面隐藏的祠堂，在祠堂里献上いにしえの花（在妖魔界的えつけん回廊打“白おしつしょう”会掉落）。会出现だいたいはち，打败妖怪后可与之成为朋友。

天狗の鼻を折れ

地点 天狗山

获得方法 打败天狗山的天狗。

攻略 进入天狗山后一直往山上走，团子神社后大森山神社上“团子神社”（在团子神社后团子神社上“团子神社”）打败天狗山的天狗，打败天狗后可与之成为朋友。

妖魔界

雪のアクセサリ-

地点 团子神社

获得方法 在团子神社的天狗神社上。

攻略 在团子神社的天狗神社上，打败天狗后可得到用于合成S级妖怪的道具——团子神社的天狗。

若さの秘訣

地点 团子神社

获得方法 在团子神社的天狗神社上打败天狗。

攻略 在与老いらん的对抗中获胜，会得到用于合成S级妖怪的道具——生命のおしろい。

うそつき山のガリ王子

地点 うそつき山

获得方法 在うそつき山打败ガリ王子。

攻略 在うそつき山打败ガリ王子，会得到用于合成S级妖怪的道具——魔王のサント。

オレ様はピピらねえ!

地点 うそつき山

获得方法 在うそつき山打败ピピラン。

攻略 在与ピピラン的对抗中获胜，会得到用于合成S级妖怪的道具——邪心のかたまり。

りゅーくんは頑張るのだ!

地点 あらくれ街道

获得方法 在あらくれ街道打败りゅーくん。

攻略 在あらくれ街道打败りゅーくん，会得到用于合成S级妖怪的道具——龙神玉。

编号	妖怪	等级	出现场所	喜欢的食物	备注
1	ぶようじん防	E	团团坡道 自动贩卖机的下面	饭团类	-
2	がらあきん防	C	跑腿巷 あんのん団地	饭团类	【进化】当ぶようじん防达到18级时可进化成がらあきん防
3	さきがけの助	B	团团坡道 こひなた通りの自动贩卖机下面（白天）	饭团类	-
4	ガラケ刀	E	大森山 虎トンネル 洞窟	饮料类	-
5	ザンバラ刀	E	樱花中央市 工事现场	饮料类	【进化】当ガラケ刀达到20级时可进化成ザンバラ刀
6	ダララだんびら	C	樱花中央市 工事现场	饮料类	-
7	ちからモチ	D	樱花新镇 鱼屋の交差点 自动贩卖机的下面	饭团类	-
8	やきモチ	D	樱花中央市 さくらビジネスガ-デンビル	饭团类	-
9	カプトさん	D	团团坡道 おんぼろ屋敷	蔬菜类	-
10	ゲンマ将军	A	妖魔界 あらくれ街道	蔬菜类	【合成】将妖怪“カプトさん”与“ヨロイさん”进行合成
11	黄泉ゲンスイ	S	团团坡道 竹林のおんぼろ屋敷 离れ	蔬菜类	-
12	メラメライオン	D	樱花中央市 工事现场	肉	-
13	グラグライオン	B	樱花新镇 さくら第一小学校 校舍（夜晚）	肉	-
14	轰狮子	A	樱花新镇 さくら第一小学校的草丛中（下雨的夜晚）	肉	-
15	しょうブシ	C	跑腿巷 自动贩卖机的下面	鱼	-
16	まさむね	A	合成限定	鱼	【合成】将妖怪“しょうブシ”与“名刀マサムネ”进行合成
17	むらまさ	A	合成限定	鱼	【合成】将妖怪“しょうブシ”与“名刀ムラマサ”进行合成
18	くさなぎ	S	合成限定	鱼	【合成】将妖怪“しょうブシ”与“神剑クサナギ”进行合成
19	ベンケイ	B	微风山丘 えびす台 自动贩卖机的下面	料理	-
20	からくりベンケイ	B	微风山丘 ひょうたん池博物馆（夜晚）	料理	-
21	やま	B	跑腿巷 たそがれ通り 自动贩卖机的下面	饭团类	-
22	カブキ猿	A	樱花新镇 さくら第一小学校 校舍（夜晚）	饭团类	-
23	クワノ武士	B	大森山 登山道 树上（夜晚）	蔬菜类	-
24	クワガ大将	S	大森山 登山道 树上	蔬菜类	【合成】将妖怪“クワノ武士”与“大将の魂”
25	オオクワの神	S	扭蛋限定	蔬菜类	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或者红色扭蛋币可转出
26	くしや武者	S	无限地狱 第7层	肉	做S等级的支线委托任务可成为朋友
27	なまはげ	S	跑腿巷 あんのん団地 空房间（夜晚）	肉	连续闯五次红灯会出现
28	ズルズルづる	E	团团坡道 竹林のおんぼろ屋敷	鱼	-
29	かぜカモ	D	微风山丘 西の川	鱼	-
30	わすれん帽	E	樱花中央市 树上（夜晚）	点心类	-
31	ばか头巾	E	樱花中央市 树上（夜晚）	点心类	-
32	つづかな僧	E	团团坡道 竹林のおんぼろ屋敷	汉堡类	-
33	やめたい师	C	团团坡道 正天寺 お墓	汉堡类	【进化】つづかな僧达到15级可进化成やめたい师
34	もうせん和尚	C	团团坡道 あんのん団地 B-201	汉堡类	-
35	わらえ姐	D	团团坡道 お団子台 树上（白天）	面包类	-
36	青くちびる	C	团团坡道 お団子台 树上（夜晚）	面包类	-

37	バクロ婆	D	团团坡道 竹林のおんぼろ屋敷	拉面类	-
38	ハバアーン	B	合成限定	拉面类	【合成】将妖怪“バクロ婆”与“わらえ姐”进行合成
39	ドクロ婆	C	跑腿巷 かげむら医院 3层 车椅子	拉面类	-
40	モテモ天	D	樱花中央市 树上	面包类	-
41	モテマクール	A	跑腿巷 かげむら医院	面包类	-
42	モテマス	A	樱花中央市オフィス街 自动贩卖机的下面（夜晚）	面包类	-
43	でんぱく小僧	D	团团坡道 电线杆上	饭团类	-
44	でんじん	A	无限地狱	饭团类	-
45	はつでんしん	S	无限地狱	饭团类	-
46	うんがい鏡	C	微风山丘 树上	料理	在主线任务中即可成为朋友
47	ヤミ鏡	A	微风山丘 树上（夜晚）	料理	-
48	まぼ老师	C	微风山丘 自动贩卖机的下面	料理	-
49	かげ老师	C	樱花中央市 工事现场（夜晚）	料理	-
50	ほう老师	B	跑腿巷 かげむら医院	料理	-
51	さとりちゃん	B	微风山丘 ひょうたん池博物馆（夜晚）	蔬菜类	-
52	よつめ	B	樱花新镇 さくら第一小学校 校舍の中（夜晚）	蔬菜类	-
53	天狗	S	微风山丘 もののけ道	点心类	完成S级支线任务可成为朋友
54	ほむら天狗	S	团团坡道 月见峠 树上（白天）	点心类	-
55	キュウビ	S	S级支线任务	鱼	完成S级支线任务可成为朋友
56	犬神	S	扭蛋限定	鱼	【妖怪扭蛋机】特殊扭蛋币or黄色扭蛋币
57	だるだるま	E	樱花新镇 自动贩卖机的下面	面包类	面包类
58	だるまつちょ	B	团团坡道 こひなた駅前通り 自动贩卖机的下面	面包类	【合成】将妖怪“だるだるま”与“ちからモチ”进行合成
59	ゴリだるま	B	樱花新镇 さくら第一小学校 校舍の中（夜晚）	面包类	-
60	ムリカベ	E	樱花新镇 あちこちの草丛中	拉面类	-
61	むりだ城	A	妖魔界	拉面类	【进化】ムリカベ达到29级时可进化为むりだ城
62	シロカベ	A	妖魔界	拉面类	-
63	ヨロイさん	D	团团坡道 竹林のおんぼろ屋敷	蔬菜类	-
64	モレゾウ	C	樱花新镇 さくら第一小学校 草丛中（白天）	饭团类	-
65	ブルフアント	C	樱花新镇 さくら第一小学校 草丛中（夜晚）	饭团类	-
66	トオセンボン	D	樱花中央市 工事现场（夜晚）	牛奶	-
67	くろがねセンボン	D	樱町地下水道	牛奶	-
68	ふじのやま	C	大森山 废トンネル	饭团类	-
69	さくらのじま	B	微风山丘 ひょうたん池博物馆（夜晚）	饭团类	-
70	グレルりん	E	樱花新镇 ひとなし路地	拉面类	-
71	ゴクドー	B	微风山丘 ひょうたん池博物馆（夜晚）	拉面类	-
72	アニ鬼	A	微风山丘 ひょうたん池 船上	拉面类	-
73	武者かぶ与	B	大森山 登山道 树上（夜晚）	蔬菜类	-
74	カブト无双	S	樱花新镇 鱼屋の交差点 树上（夜晚）	蔬菜类	-
75	オオツノノ神	S	大森山 登山道（夜晚）	蔬菜类	-
76	ドウカク	C	樱花中央市 工事现场（夜晚）	牛奶	-
77	ギンカク	B	樱花中央市 工事现场（夜晚）	牛奶	【合成】将两只妖怪“ドウカク”进行合成
78	キンカク	A	合成限定	牛奶	【合成】将两只妖怪“ギンカク”进行合成
79	ブラチナカク	S	微风山丘 ひょうたん池公园 树上（夜晚）	牛奶	【合成】将妖怪“キンカク”与道具“ブラチナゴット”进行合成
80	ロボニヤン	A	樱花中央市 工事现场3层 垃圾堆中	鱼	-
81	ゴルニヤン	S	扭蛋限定	鱼	【妖怪扭蛋机】特殊扭蛋币or橘色扭蛋币
82	だいばらぼつち	S	S级支线任务	蔬菜类	完成S级支线任务会成为朋友
83	うみぼうず	S	樱花中央市 さざなみ公园 海（雨天）	蔬菜类	-
84	しやれこ妇人	E	团团坡道 こつそり空地	汉堡类	-
85	カラカラさん	C	微风山丘 あちこち草丛中	汉堡类	【合成】将妖怪“しやれこ妇人”与“モテモ天”进行合成
86	ほね美人	B	微风山丘 ひょうたん池博物馆	汉堡类	-
87	セミまる	E	樱花新镇 团团坡道 树上	饮料类	-
88	カゲまる	C	微风山丘 树上	饮料类	【进化】セミマル达到21级可进化カゲまる
89	ヒグラシまる	B	微风山丘 ひょうたん池公园 树上（白天）	饮料类	-
90	さむガリ	E	大森山 どんこ池	拉面类	-
91	ガリ王子	S	大森山 どんこ池（白天）	拉面类	【合成】将妖怪“さむガリ”与道具“雪王マント”进行合成
92	あつガルル	S	无限地狱 第7层	拉面类	-
93	ジャバニヤン	D	无限地狱 第56层	鱼	メインクエスト中
94	トゲニヤン	B	樱花中央市 オフィス街（白天）用妖怪手表调查停车场移动的篮球	鱼	【合成】将妖怪“ジバニヤン”与“イガイガグリ”进行合成
95	ワルニヤン	B	樱花中央市 オフィス街（夜晚）用妖怪手表调查停车场移动的篮球	鱼	【合成】将妖怪“ジバニヤン”与“グレルりん”进行合成
96	ノガツバ	D	樱花新镇 西の川	蔬菜类	-
97	たびガツバ	A	团团坡道 东の川或跑腿巷 かげむら医院	蔬菜类	【进化】ノガツバ达到32级可进化为たびガツバ

98	なみガツバ	A	桜花中央市 海（白天）	蔬菜类	-
99	コマさん	D	无限地狱	牛奶	-
100	ししコマ	A	妖魔界 えつけん回廊	牛奶	-
100	コマじろう	D	团团坡道 おんぼろ屋敷	牛奶	-
100	与らじろう	A	跑腿巷 かげむら医院	牛奶	-
100	バク	D	团团坡道 竹林の道 竹林	饮料类	-
100	ハウ	C	跑腿巷 あんのん团地	饮料类	-
100	キュン太郎	C	大森山 神社 草丛中	汉堡类	-
100	ズキュキュン太	B	妖魔界 えつけん回廊	汉堡类	【合成】妖怪“キュン太郎”与“爱のシャク”进行合成
100	里キュン太	A	妖魔界 えつけん回廊	汉堡类	-
100	ゆきおんな	B	樱花新镇 さくら第一小学校 校舍（夜晚）	点心类	-
100	ふぶき姫	S	合成限定	点心类	【合成】将妖怪“ゆきおんな”与“白银のかみどめ”进行合成
100	百鬼姫	S	扭蛋限定	点心类	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或者桃色扭蛋币可转出
100	ワカメくん	E	樱花中央市 さざなみ公園 海	拉面类	-
100	コンプさん	E	樱花中央市 さざなみ公園 海（夜晚）	拉面类	-
100	メカブちゃん	D	樱花中央市 さざなみ公園 海	拉面类	-
100	うらやましろ	E	团团坡道 こつそり空地	拉面类	-
100	つまみぐいのすけ	D	跑腿巷 草丛中	拉面类	-
100	ひも爺	E	樱花新镇 怪しい路地里 垃圾堆中	饭团类	-
100	くい爺	B	樱花新镇 怪しい路地里 垃圾堆中	饭团类	-
100	こめ爺	B	妖魔界	饭团类	-
100	びんボーイ	D	樱花中央市 塾への近道 垃圾堆（夜晚）	牛奶	-
100	らくてん童	C	樱花中央市 塾への近道 垃圾堆（白天）	牛奶	-
100	ぜっこう蝶	D	大森山 树上（白天）	饮料类	-
100	ゼツコウ蝶	D	大森山 树上（夜晚）	饮料类	-
100	サイコウ蝶	A	跑腿巷 かげむら医院	饮料类	【合成】将妖怪“ぜっこう蝶”与“ゼツコウ蝶”进行合成
100	アゲアゲハ	S	大森山 登山道	饮料类	-
100	ホノボーノ	C	樱花中央市 学生通り 树上	面包类	-
100	ヒョウヘンヌ	A	妖魔界 うそつき山	面包类	【合成】将妖怪“ドンヨリーヌ”与“ノホホーノ”进行合成
100	ヒョウヘンナ	A	妖魔界 うそつき山	面包类	-
100	サントク老师	B	樱花新镇 さんかく通り 树上（夜晚）	牛奶	-
100	ふくろじい	B	樱花新镇 さくら第一小学校 校舍（夜晚）	牛奶	-
100	さいの目入道	A	妖魔界	点心类	-
100	ゾロ目大明神	A	微风山丘 自动贩卖机的下面	点心类	-
100	雷オトン	A	团团坡道 お団子台 电线杆上（夜晚）	肉	-
100	絶オジイ	S	团团坡道 お団子台 电线杆上（雨夜晚）	肉	-
100	圣オカン	S	无限地狱 第3层	蔬菜类	-
100	心オバア	S	扭蛋限定	蔬菜类	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或者绿色扭蛋币可转出
100	みちび鬼	E	樱花新镇 あちこちの草丛中	点心类	-
100	えこひい鬼	D	樱花中央市 ゆきおんなの里道	点心类	-
100	かたのり小僧	E	团团坡道 おんぼろ屋敷	点心类	-
100	かたのり亲方	C	团团坡道 废トンネル 东の洞窟	点心类	【合成】将妖怪“かたのり小僧”与“亲方ダンベル”尽心个合成
100	ぎっくり男	B	团团坡道 废トンネル	点心类	-
100	ネガティブーン	E	樱花新镇 树上或者樱花新镇 路地里	饮料类	-
100	ジャネガブーン	C	樱花新镇 树上	饮料类	【进化】通过ネガティブーン进化而成
100	かゆかゆ	A	樱花新镇 树上（雨）	饮料类	-
100	ジミー	E	樱花新镇	饭团类	-
100	カゲロー	B	よそ風ヒルズ ものけ道	饭团类	【进化】通过ジミー进化而成
100	カイル	A	跑腿巷 かげむら医院	饭团类	-
100	ヒキコウモリ	D	大森山 废トンネル	肉	-
100	ドジコウモリウ	A	妖魔界 うそつき山	肉	【合成】将妖怪“ヒキコウモリ”与“ネクラマテング”进行合成
100	ヤドコウモリ	A	妖魔界 あらくれ街道	肉	-
100	ぎしんあん鬼	D	樱花新镇	料理	-
100	ガ鬼	D	樱花中央市 塾への近道	料理	-
100	あまのじゃく	B	微风山丘 ひょうたん池博物館（夜晚）	料理	-
100	ネクラマテング	C	跑腿巷 あんのん团地 树上（夜晚）	蔬菜类	-
100	ヨミテング	B	跑腿巷 あんのん团地 树上（白天）	蔬菜类	-
100	魔ガサス	A	跑腿巷 たそがれ通り 树上（白天）	蔬菜类	【妖怪扭蛋机】用特殊的“わくわく扭蛋币”可转出
100	ウ魔	A	跑腿巷 こかげ通り 树上（夜晚）	蔬菜类	-
100	デビビル	A	妖魔界 街道	拉面类	-
100	デビラン	S	樱花中央市 学生通り 车下（白天）	拉面类	【合成】将妖怪“デビビル”与“邪心のかたまり”进行合成

159	虫歯男爵	S	妖怪扭蛋机 (特殊扭蛋币)	拉面类	-
160	ドケチング	S	无限地狱	肉	-
161	ヤミまろ	S	樱町地下水道 ポス	肉	樱町地下水道
162	イガイガグリ	E	樱花新镇 树上	面包类	-
163	チクチクウニ	D	樱町地下水道 水中	面包类	-
164	ヨコドリ	E	大森山 草丛中	汉堡类	-
165	はらおドリ	D	樱花中央市 さくらビジネスガ-デンビル	汉堡类	-
166	トホボギス	E	大森山 树上	面包类	-
167	ブカッコウ	C	跑腿巷 树上	面包类	-
168	死神鸟	A	团团坡道 鸟饲家 隠し部屋	面包类	完成关于鸟饲的支线任务——怪鸟コレクション②后, 打开其家中隐藏的房間即可找到死神鸟
169	じんめん犬	E	团团坡道 こつせり空き地 垃圾堆中或者无限地狱	料理	-
170	かおベロス	B	樱花新镇 さくら第一小学校 校舍の中 (夜晚)	料理	【合成】将两只妖怪“じんめん犬”进行合成
171	三途の犬	A	妖魔界	料理	-
172	じめりんぼう	E	樱花新镇 さびしげな水路	饮料类	-
173	雨ふらし	B	樱町地下水道 水中	饮料类	-
174	こおりんぼう	E	樱町地下水道	饮料类	-
175	化けあられ	B	樱町地下水道	饮料类	-
176	たたりん	D	樱町地下水道 (微風山丘附近)	饮料类	-
177	口だけおんな	D	樱花中央市 さくらビジネスガ-デンビル	面包类	可通过支线委托任务成为朋友
178	おつぼね様	C	樱花中央市 オフィス街 自动贩卖机的下面 (白天)	面包类	-
179	ドンヨリーヌ	D	樱花中央市 塾への近道 垃圾堆中	面包类	主线任务中会成为朋友
180	ならず者	C	跑腿巷 商店街の细道	牛奶	-
181	へこ鬼神	A	跑腿巷 かげむら医院	牛奶	-
182	おすべり様	A	跑腿巷 かげむら医院	点心类	-
183	おしつしょう	A	妖魔界	点心类	-
184	しわくちゃん	B	微風山丘 えびす台 草丛中	牛奶	-
185	老いらん	S	合成限定	牛奶	【合成】将妖怪“しわくちゃん”与“生命のおしろい”进行合成
186	ふじみ御前	S	扭蛋限定	牛奶	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或紫色扭蛋币可转出
187	フウミン	S	无限地狱	点心类	-
188	おねむの精	S	无限地狱	点心类	-
189	ツチノコ	E	团团坡道 ひみつの抜け道	汉堡类	-
190	フクリュウ	A	无限地狱	汉堡类	【合成】将妖怪“ツチノコ”与“幸福のしずく”进行合成
191	ツチノコパング	A	邂逅通信	汉堡类	通过邂逅通信在さすらい荘可得到
192	笑ウツボ	D	大森山 どんこ池 (白天)	肉	-
193	歌ウナギ	C	大森山 どんこ池 (夜晚)	肉	-
194	大蛇のツボ	C	团团坡道 ひがん山トンネル 川 (夜晚)	肉	-
195	キライギョ	D	樱花中央市 西の川	肉	-
196	ゾウオ	B	樱花中央市 西の川	肉	-
197	ギャクジョウウオ	A	跑腿巷 东の川 (夜晚)	肉	-
198	りゅーくん	D	无限地狱 3层4层	料理	主线任务中可成为朋友
199	神龙	S	团团坡道 竹林の道 竹林 (白天)	料理	【合成】将“りゅーくん”与特殊道具“龙神玉”进行合成
200	青龙	S	无限地狱 第4层	料理	-
201	ボ-防	C	跑腿巷 たそがれ通り 草丛中 (白天)	点心类	【妖怪扭蛋机】用特殊的“わくわく扭蛋币”可转出
202	しどろもどろ	B	跑腿巷 こかげ通り 草丛中	点心类	-
203	ミチクササメ	C	樱街地下水道	蔬菜类	-
204	ト-シロザメ	B	微風山丘 ものけ道	蔬菜类	-
205	ムダツカイ	C	よそ風ヒルズ 西の川	面包类	-
206	はらわシエル	B	微風山丘 西の川 (夜晚)	面包类	在大森山的神社投入100日元进行参拜会有一定机率出现
207	ナガハナ	C	跑腿巷 あんのん団地 空房间	点心类	-
208	ナガバナナ	A	跑腿巷 あんのん団地 空房间	点心类	-
209	しきるん蛇	B	樱花新镇 樱花中央市さくら第一小学校 校舍 (夜晚)	鱼	-
210	すねスネーク	B	サンライズ通り 草丛中	鱼	-
211	まむし行司	A	妖魔界	鱼	-
212	オロチ	S	妖魔界	鱼	主线剧情中可成为朋友
213	影オロチ	S	扭蛋限定	鱼	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或浅蓝色扭蛋币可转出
214	グシニヤン	S	与“りゅーくん”、“ちからモチ”、“ドンヨリーヌ”、“バクロ婆”、“みちび鬼”、“ドウカク”、“ホノボ-ノ”、“ジバニヤン”成为朋友后会解锁		
215	しゅらコマ	S	与“コマじろう”、“ししコマ”、“グラグライオン”、“メラメライオン”、“モテマクル”、“キユウビ”、“さくらのじま”、“ふじやま”成为朋友后会解锁		
216	イケメン犬	S	与“おつぼね様”、“じめん犬”、“おすべり様”、“へこ鬼神”、“死神鸟”、“雨ふらし”、“フウミン”、“老いらん”成为朋友后会解锁		
217	花さか爺	S	与“だいだいらぼっち”、“ひも爺”、“デビビル”、“フクリュウ”、“笑ウツボ”、“魔ガサス”、“サイコウ蝶”、“プラチナカク”成为朋友后会解锁		
218	山吹鬼	S	与“影オロチ”、“オオクワノ神”、“虫歯男爵”、“犬神”、“ふじみ御前”、“ゴルニヤン”、“心オバア”、“百鬼姫”成为朋友后会解锁		

3DS下载游戏图鉴



“掌机e时代”主要以图鉴的形式，为玩家们展示和介绍任天堂e商店推出的3DS专用下载游戏和应用软件。本栏目收录了2013年5月至2013年8月期间发售的3DS下载游戏、软件共40款，每款都有小编的推荐度打分，以C、B、A、S逐级提升。用3DS的摄像头读取QR码可以直接进入e商店的对应下载页面，还请玩家们注意美服和日服的区别。



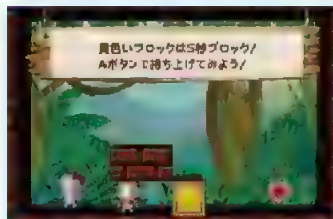
甜蜜幽会 猴子解谜

スイードランデブー きるつぽ

推荐度 B	甲南电机制作所	PUZ	日版	2013年5月8日
1人	800日元	全年龄	无对应周边	



本作是一款带动作要素的解谜类游戏。玩法规则非常简单，玩家需要操控小猴子收集完场景中所有的桃子后来到母猴子处即可过关，操作方面则需利用十字键移动以及A键来做出各种动作。游戏初始共有3个世界，每个世界共有50关，后期关卡中还有额外的收集要素“香蕉”，在一定程度上提升了难度，蜗牛、小猫等小伙伴也会陆续出现。游戏发售后开始官方还推出了收费的DLC世界，每个世界均为50关。



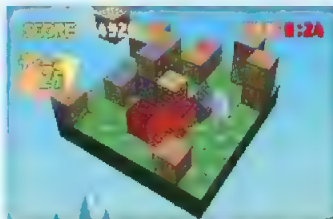
骰子消除

コロケス

推荐度 B	Arc System Works	PUZ	日版	2013年5月8日
1人	500日元	全年龄	无对应周边	



本作是一款消除类益智游戏。玩家需要操控小人在关卡平台上移动，通过推、拉、转动骰子，让其相同点数的面重合，然后将其消除。游戏的主要模式分为两大类。第一类是挑战模式，玩家要在3分钟的限时内尽量多消除骰子，不断进行连锁消除是获得高分的关键。而且满足特定消除条件的话，还能解开“功绩”。第二类是解谜模式，要在关卡规定的手数内消除所有的骰子，谜题配置多达50关。



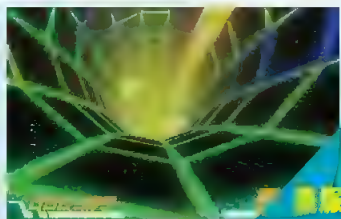
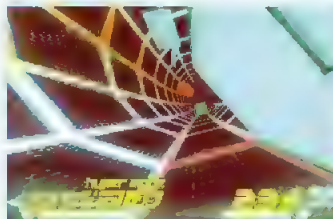
极速隧道3D 超强版

SpeedX 3D Hyper Edition

推荐度 B	Game Ion	RAC	美版	2013年5月9日
1人	2.99美元	全年龄	无对应周边	



《极速隧道3D》是去年8月底推出的竞速游戏，极具个性的设定和优秀的素质受到了欧美玩家的肯定，《超强版》是其续作。游戏的核心玩法不变，玩家依旧以第一人称视角在隧道内部或表层极速奔驰，当眼前出现障碍物时需及时反应、做出调整。本作改善了操作手感，不过并不包括前作中的无限、生存等模式，玩家可以在行进途中收集护盾抵御伤害，按下X键启动超强模式后行驶速度会大幅提升，分数也会成倍增长。



马里奥和大金刚 迷你行动

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move

推荐度 A	Nintendo	PUZ	美版	2013年5月9日
1人	9.99美元	全年龄	无对应周边	



本作是一款以马里奥和大金刚为主角的拼图解谜游戏，关卡中有许多不完整的地图和一些掉落的地图碎片，使用碎片将地图拼接完整就能指引马里奥等角色前进。在前进的过程中会有各种各样的陷阱，包括翻转、跳跃、瞬移等，玩家需在有限的时间内指引角色越过这些障碍到达终点。在主要模式中每关获得三颗小星星就能换取一颗大星星，累积一定数量的大星星能够解锁迷你游戏，包括射击、砸方块等，还能解锁娃娃收集系统。





3D索尼克

3D アニマルゲームコレクション

SEGA
1人

ACT

600日元

日版

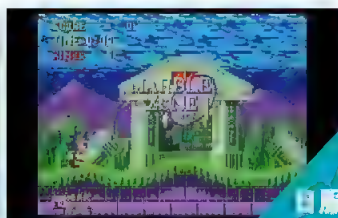
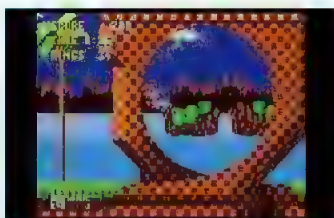
全年齡

2013年5月15日

无对应周边



今年是SEGA经典主机MD的25周年纪念，其上的经典作品在3D化后也陆续登陆3DS。本作不仅对应立体显示，还新加入了回旋冲刺动作以及关卡中的存档和舞台选择功能。玩家要操作索尼克打倒敌人，收集金环的同时通过6种地形。每个地形分成三个区域，设置了众多机关等待玩家挑战，在第三个区域中要打倒蛋头博士，解救被捕捉的动物们。A/B/Y三键均为回旋跳跃，在该状态下触碰敌人可对其施加冲撞攻击。



保龄球Bonanza 3D

Bowling Bonanza 3D

Enjoy Gaming
1~4人

SPG

5.99美元

美版

全年齡

2013年5月16日

无对应周边



本作是一款十分贴近现实的保龄球游戏。玩家在下屏对球的轨道、力度等进行调节，之后划动触摸屏即可打出，面面俱到的系统使得菜鸟或老手均可以很快上手。本作中包含快速游戏、街机、联赛和锦标赛共4种竞赛模式，更有大量的球馆、球道、保龄球可供选择。AI对手强度能够进行调整，总共有5种难度，而且本作还支持最多4名玩家联机同乐。游戏内置了成就系统，还可以把精彩击球的全过程保存下来随时重温。



剑与士兵3D

Swords & Soldiers 3D

Circle Entertainment
1人

RTS

7.99美元

美版

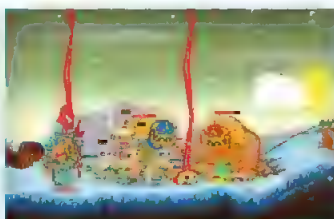
12岁以上

2013年5月16日

无对应周边



在游戏中玩家需要一边驱使工人劳动赚取金币，一边雇佣军队取得战场上的胜利。可供玩家选择的种族主要有三个：维京、阿兹特克族和中国，根据各自不同的文化背景，这三个种族分别拥有独特的兵种和魔法系统。游戏主要分为战役模式和挑战模式，战役模式中玩家需要按照顺序依次进行关卡解锁，一些关卡的设定十分巧妙有趣，需要开动脑筋安排战术；挑战模式包含生存模式、勇士快跑模式和巨石模式三种趣味小游戏。



着装游戏 魔法泡泡

Dress To Play: Magic Bubbles!

EnjoyUp Games
1~2人

ACT

3.99美元

美版

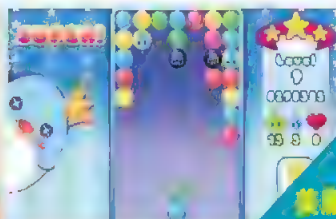
全年齡

2013年5月16日

无对应周边



本作的最大特色是将换装游戏和抓泡泡的小游戏合二为一，在创建好角色并按照自己的品位喜好为他们搭配好服饰后，就可以在游戏中开始进行冒险了！在关卡中玩家需要从有魔力的洗衣机中抓住尽可能多的泡泡，最终得到的泡泡越多，得到的奖励和服饰也会越多，玩家可以用它们来打扮自己在游戏中的角色。游戏中设有大量的挑战任务和装饰物件，玩家还可以在同一台机子上通过双人模式与朋友一起游玩！



3D兽王记

3D 兽王记

SEGA
1~2人

ACT

600日元

日版

全年齡

2013年5月29日

无对应周边



本作是80年代SEGA于街机上发行的《兽王记》的MD移植版，再次移植于3DS平台上。为了拯救雅典娜，战士们要变身成拥有强大力量的兽人，与巨大的怪兽交战。通常状态的战士需要打倒白狼来获得能量珠，获得3颗以后即可变身成兽人，使用强大的招式来挑战关底的BOSS。游戏分为5关，每关的变身兽人都不同。游戏支持线下联机来达成MD上的双打，还追加了“随机变身”系统，能够在游戏中打破规则随机变身成一种兽人。



心跳配对宝贝

どぞめざインソグロちゃん

Arc System Works
1人

ACT

500日元

日版

全年齡

2013年5月29日

无对应周边



这款名字看上去清新益智的作品实际上是一款对操作要求较高的动作类游戏。玩家操控的天使以弓箭为武器来对抗敌人，不过弓箭不能直接对敌人造成伤害，命中敌人时只能暂时麻痹对方，需要将第二支箭射出后才能将两支箭的目标快速吸引到一起，通过激烈的碰撞来消灭敌人。除此之外游戏还有简单的解谜要素，玩家需要利用特殊操作弹跳到高处或破坏石块创造道路才能顺利过关，游戏共设有50个关卡等待玩家挑战。



橡皮糖熊 迷你高尔夫

Gummy Bears Mini Golf

推荐度	Clockwork Games	SPG	美版	2013年5月30日
人数	1~4人	5.99美元	全年龄	无对应周边



本作是一款玩法简单、风格轻松的高尔夫球游戏，只需触控和划动下屏幕就可以完成击球。游戏中有4种不同主题的球场环境、共设有30余个球洞，还有组队赛、联赛等5种不同模式可供选择。本作支持4人联机游戏，玩家操纵的是形态各异的橡皮糖熊，除了颜色上的区别外，还可以对他们进行装扮。在比赛中达成指定成就后就可以获得奖励，包括高尔夫球、球杆、衣帽、装饰品等等，还能解锁附加的迷你游戏。



peakvox 立方体战略

peakvox CUBE タクティクス

推荐度	Fun Unit	SLG	日版	2013年6月5日
人数	1~4人	800日元	全年龄	无对应周边



本作是一款操作名为“立方体”的不可思议的浮游体的创新战略游戏，玩家要选择有着各种效果的方块配置在战场上形成自己的阵地，并利用作战单位夺取对手的领地。在任务关卡中，根据过关时间玩家可以获得不同的奖杯，其中用最快速度完成关卡能获得黄金奖杯，非常具有挑战性。游戏支持最多4名玩家的局域网或互联网的对战，并且还可以将自己的成绩传到网上参与排名，看谁才是世界最强的立方体大师。



触摸对决战车3D-2

タッチバトル戦 3D-2

推荐度	Silver Star	ACT	日版	2013年6月5日
人数	1人	500日元	全年龄	无对应周边



本作是《触摸对决战车3D》的续作，继承了前作火爆爽快的风格并加以改进。游戏中共有60个各具特色的关卡，十几种不同的敌方战车等待着挑战。玩家需要操纵拥有强力蓄力弹的攻击型战车、或者是能张开防护罩的防御型战车，来击败关卡中的所有敌人。两种战车均通关后，还有更具挑战性的30个追加关卡在等待着各位玩家。满足一定条件后，玩家还能够获得奖牌，可开启新的模式或者要素。



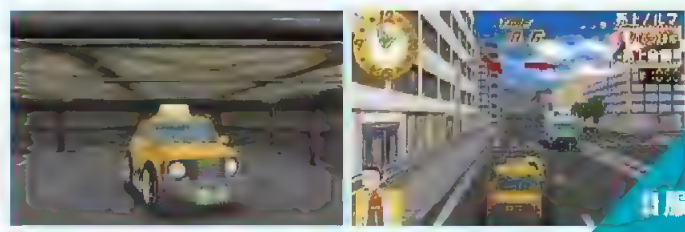
出租车 我是首席司机

SIMPLE Dレンジャー Vol.13 THE タクシー 俺はカリスマ運転手

推荐度	D3 Publisher	SLG	日版	2013年6月12日
人数	1人	600日元	12岁以上	无对应周边



本作是一款以名为虹色城的城市为舞台的出租车模拟驾驶游戏。在游戏中玩家的身分是车站附近的出租车公司的司机，公司为员工制定了挣到100万的营业目标，如果达不到的话就会Game Over，所以玩家每天都得在大街上努力寻找客人。当营业额提高后，玩家可以对自己的车辆进行改造，如加装氮气系统提速，或是根据客人的建议装饰车内等。除了通常模式外，游戏还有自由模式，在这里玩家无需在意营业额，可以无拘无束地驾驶。



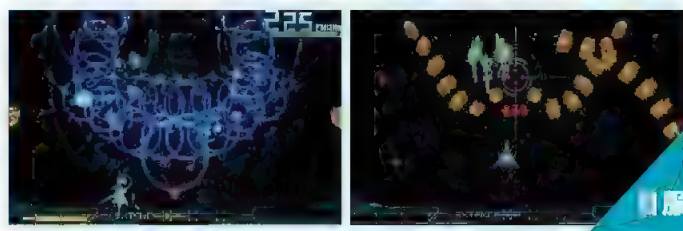
连锁爆破

CHAIN BLASTER

推荐度	G-Style	STG	日版	2013年6月12日
人数	1人	700日元	全年龄	无对应周边



本作是一款颇具创意的射击类作品。玩家没有华丽的武器来面对如潮水般袭来的敌人，而是需要看准时机发射特殊子弹并击中敌机引发爆炸，被爆炸的余波触及到的敌机也会跟着发生爆炸，通过连锁反应来瞬间消灭海量敌人，以此获得大量分数。为了保证自机的存活，游戏中还可以通过消耗能量槽来发动护盾、减速等特殊能力来保护自己。此外，玩家还可以将自己的成绩上传到服务器与全世界的玩家比拼。



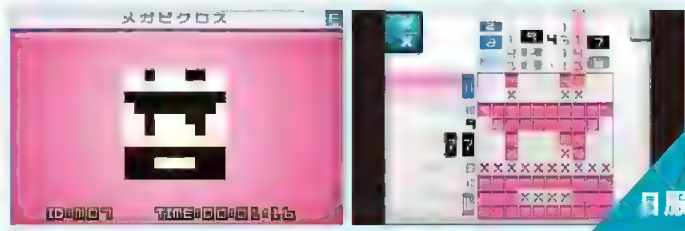
图形拼词游戏e3

ピクロスe3

推荐度	Jupiter	PUZ	日版	2013年6月12日
人数	1人	500日元	全年龄	无对应周边



“《图形拼词游戏e》系列”在3DS平台的第4款作品，游戏的基本规则依旧：根据横、纵两列上的数字提示，在区域内用■和×号做标记，数字表示有几个连续的■，两个数字间则至少相隔1个×号。本作在此玩法的基础上有所突破，引入了“大型数字”的要素，提示中有时会出现横跨两列的巨大数字，其表示这两列之间有相应个数的■连接在一起，这一概念进一步拓宽了玩法，也提高了游戏的难度。





鲈鱼Arcade 无限

Big Bass Arcade: NO Limit

开发商	Big John Games	SPG	美版	2013年6月13日
人数	1人	6.99美元	全年龄	无对应周边



模拟钓鱼类游戏《鲈鱼Arcade》曾作为DSi ware下载游戏登陆过NDS，本作则是其在3DS平台的正统续作。大嘴鲈鱼、鲈鱼、大梭鱼等七种鱼类遨游在十多个各具特色的湖泊当中，等待玩家挥动鱼竿的那一刻。除了锦标赛模式外，超过40种挑战任务考验着玩家的钓鱼技巧，而想要轻松体验钓鱼乐趣的玩家也可以按照自己的步调自由垂钓。玩家的数据及成果都会被记录下来，尝试钓到更大的鱼、突破自己的极限也是本作的乐趣所在。



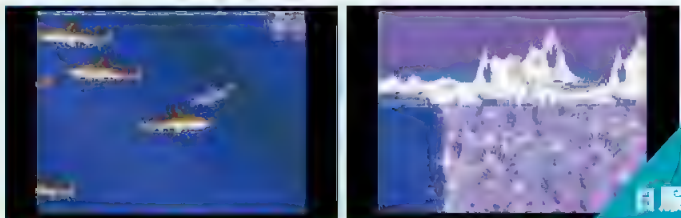
3D 海豚大冒险

3D エコ・サ・ドルフィン

开发商	SEGA	ACT	日版	2013年6月26日
人数	1人	600日元	全年龄	无对应周边



本作是1993年登陆MD的同名经典游戏的3D复刻作，演绎一场以大海为舞台的动作大冒险。为了揭开同伴被龙卷风带走的谜团，海豚ECCO要前往冰之海、海底遗迹、太古之海等地点探索。针对原作较高的难度设定，本作配置了“超级海豚模式”，对应中途存档、对敌人无敌以及无需换气功能，让不擅长硬派动作的玩家也能过关。除了3D模式外，本作还收录经典模式，包含难度超高的海外版，画面显示也模拟了早期的晶体管电视。



夜半怪物街 迷你版

Gabrielle's Ghostly Groove Mini

开发商	Natsume	MUG	美版	2013年6月27日
人数	1人	3.99美元	全年龄	无对应周边



《夜半怪物街 琳泽与魔法韵律》是2011年在3DS上推出的一款风格可爱的音乐节奏游戏，女主人公琳泽因为意外灵魂脱离了肉体，想要重返人间就必须与怪物街上的同伴们跳起不可思议的舞蹈，本作是其精简后的迷你版。游戏并没有原作的装扮要素和各种迷你游戏，只提供了4首不同的歌曲以及4个场景供玩家游玩。随着玩家利用触控笔在下屏幕上的简单操作，琳泽会与吸血鬼、狼人、木乃伊等怪物一同翩翩起舞。



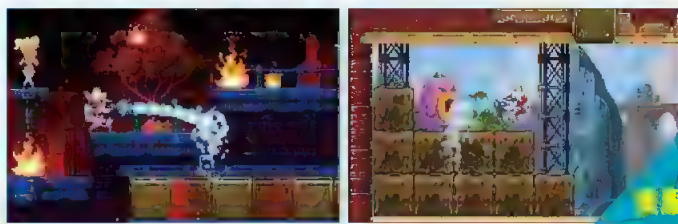
变换之力2

Mighty Switch Force 2

开发商	WayForward Technologies	ACT	美版	2013年6月13日
人数	1人	5.99美元	10岁以上	无对应周边



3DS平台上“《Mighty》系列”的第2款作品，主人公依旧是女警察帕特莉夏。与一代中缉捕罪犯的主题不同，本作强调救援，女主角的全新装备高压水龙头喷出的水柱可以用于灭火和击退敌人，玩家需要把因火势被困在各地的NPC解救出来。拥有变换之力的头盔仍是解谜的关键，凭借它可以推拉场景中的物体、形成道路，或是在机关间快速穿行。下屏幕的雷达会清晰地显示玩家所要前往的目的地以及等待救援的人数。



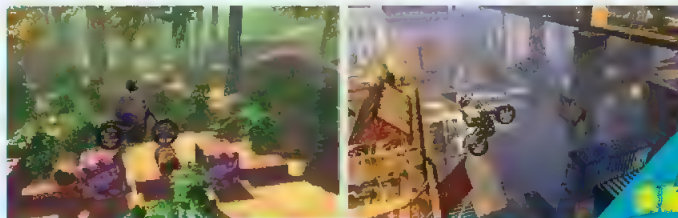
城市试炼 自由狂飙

Urban Trial Freestyle

开发商	Strangelands	RAC	美版	2013年6月27日
人数	1人	6.99美元	10岁以上	无对应周边



本作是一款特技摩托游戏，城市中的各种设施甚至障碍物都能作为表演的舞台。玩家可以在城市间一边风驰电掣，一边使用各种华丽的技巧——后空翻、360度旋转、飞檐走壁等等。游戏中备有各种不同的引擎、车身、轮胎等部件，供玩家打造独一无二的摩托车，开发出只属于自己的驾驶风格，让车技更加华丽。游戏中还备有关卡编辑器，玩家可以创建出自己的赛道，并享受无限时的畅快驾驶。



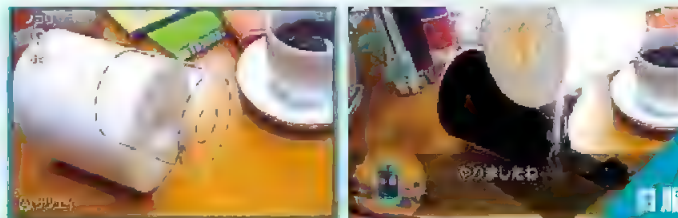
实写 豆丁机器人

实写てちびロボ!

开发商	Nintendo	ACT	日版	2013年7月3日
人数	1人	1500日元	全年龄	对应无意识通信



豆丁机器人是一个专门帮助有困难的人的、仅有10厘米高的机器人，本作可借助3DS的摄像头让豆丁机器人在现实中登场，方法为找到和屏幕所示剪影形状一致的东西进行拍照，这样豆丁机器人就会出现，而且豆丁机器人还会把拍下来的东西带到游戏世界中去，这些物品被称为怀旧废品。游戏的目的是拍下要求的各种物品，帮助游戏中的馆长开一间怀旧废品博物馆。游戏中还有稀奇古怪的角色登场，设法令它们开心也是豆丁机器人的任务。



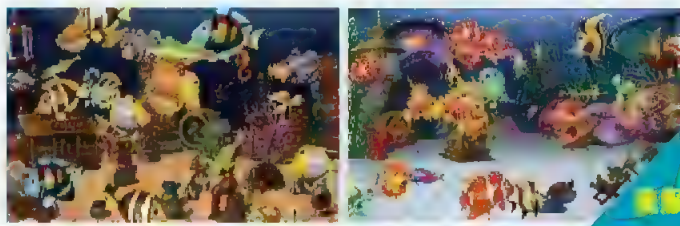
梦想水族馆 隐秘奥德赛

Fishdom H2O: Hidden Odyssey

推荐度 C	Cypronia	AVG+SLG	美版	2013年7月4日
1人	4.99美元	全年龄	无对应周边	



本作中玩家需要帮助年轻的海洋生物学家珍妮弗潜入海底、寻找各种各样的宝物，然后通过获得的奖金购买饰品装饰水族馆，最终赢得最佳水族馆奖章实现珍妮弗的梦想。游戏融合了寻宝和模拟经营两种玩法类型，沉睡在海底的宝物超过1000种，用宝藏换取的钱可用于购置20多种形态各异海洋生物以及各类装饰品，更有3种水族馆主题可供选择，让玩家亲手设计出自己梦想中的原创水族馆。



丧尸保龄球

ゾンビボウリング

推荐度 B	G-Style	SPG	日版	2013年7月10日
1人	700日元	17岁以上	无对应周边	



本作是一款保龄球模拟游戏，然而击打的目标却不是球瓶，而是一大波正在袭来的丧尸！游戏的基本操作与通常的保龄球游戏并无太大区别，用滑杆决定入球角度，投球后以滑杆左右可以进行曲球的控制，命中丧尸后甚至还能做出漂移的动作来横向运动。玩家的目标是在丧尸越过眼前的警戒红线前将其用保龄球的撞击尽数歼灭，连续击倒丧尸还能得到分数加成，球的形态也会变得更加强力，关底还有巨大的BOSS等待挑战。



KORG M01D

KORG M01D

推荐度 C	Korg	ETC	日版	2013年7月10日
1人	3000日元	全年龄	对应邂逅通信	



这是一款音乐制作类软件，仅对应下载发行且售价不菲。原作《KORG M01》是以1988年发售的热卖音乐合成器KORG M1为模板制作的NDS软件，本作则是该软件的强化移植版，如最大发音数从12音增加到24音，对应邂逅通信分享其他用户的歌曲资料等。软件包含上世纪80年代象征数字音乐的M1全音色，凭借触控笔即可轻松操作该软件，使用300种以上的音色谱写或改编乐曲。软件的门槛较低，无需电子音乐方面的专门知识也能领略各种乐趣。



丧尸酷2

ゾンビスクール2

推荐度 A	Arc System Works	ACT	日版	2013年7月17日
1人	500日元	15岁以上	无对应周边	



这是一款消灭丧尸的2D横版过关游戏，玩家需要使用5种枪支消灭不断袭来的丧尸大军，枪支的种类决定了弹药数和上弹时间，掌握好不同枪支的进攻节奏是过关的关键，危急关头可以发动清屏效果的必杀技。游戏共分为三个难度以适应不同人群，50个关卡的内容颇为丰富，除了全灭敌人外，还设有保护人质、一定时间内生存等任务。此外还设有养成要素，主角和武器都可以升级，还能带上同伴丧尸一同作战。



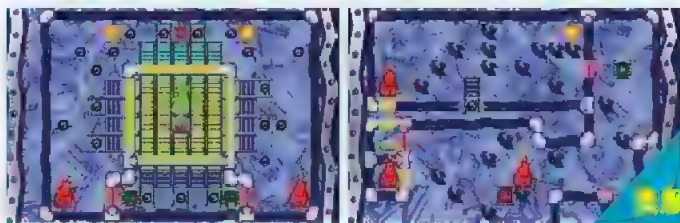
机器人营救3D

Robot Rescue 3D

推荐度 B	Teyon	PLZ	美版	2013年7月18日
1人	2.99美元	全年龄	无对应周边	



以解救机器人为主题的益智解谜游戏《机器人营救》曾在NDS上推出过两作，首登3DS平台的本作是前两作的重制合集版。玩家的目的是引导被困的机器人避开电流、炸弹等机关，到达安全区域。除了重制的部分外，本作也增加了20个全新关卡，每个关卡中都有数量不等的机器人等待救援，玩家的一个指令会导致全部的机器人同时产生反馈，故看清机关的规律、提前制定好路线是解谜的关键。



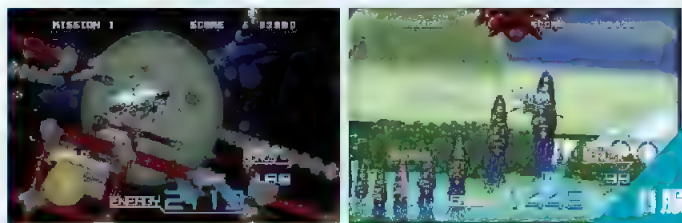
3D银河力量II

3D キャラクシーブオースII

推荐度 A	SEGA	STG	日版	2013年7月24日
1人	800日元	全年龄	对应3DS扩张滑杆	



本作移植自SEGA早年Super DX街机框体的纵深式飞行射击游戏，画面经过改良修整后，于3DS平台上登场。玩家要驾驶星际战机穿越5颗星球，击退为侵略星系而来的帝国军。游戏流程为潜入敌军要塞，将关底的核心破坏即可过关。由于对应3DS的裸眼3D，因此在空间表现力上更优于当年的街机。游戏模式还可以选择移动框体模式，在游戏时框体画面会随着玩家的操控而运动，力求重现以前怀念的感觉。



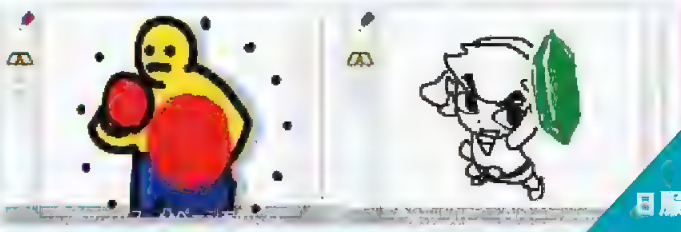
动态笔记本3D

うごくメモ帳 3D

推荐度	Nintendo	ETC	日版	2013年7月24日
人数	1人	免费	全年齡	无对应周边



本作是任天堂免费配信的一款工具类软件,和前作相比添加了更多全新的功能,结合3DS的立体显示功能,可以制作3D的动画。制作原理是先绘制多张静止画面,这些画面连续播放就会产生动态效果。软件内置多种笔刷和颜色,可以应对各种绘制要求,复制、添加删除帧、移动等功能也十分方便。系统设置了朋友画廊和互联网画廊两个分享模式,其中后者需要收取少量费用,不过有大量可以免费游玩的机会。



日版

大众闲聊室

みんなのおしゃべりチャット

推荐度	Location	ETC	日版	2013年7月24日
人数	1~10人	980日元	全年齡	无对应周边



这是一款可爱的聊天软件,选择好代表自己的角色和对话框颜色后就可以与朋友们一起聊天了。对话内容以漫画里常见的对话框形式出现,除了普通的文字输入外,该软件还支持涂鸦和照片的发送,聊天记录、包括发送的图片在内都会保存在软件中,玩家可以随时进行查看。一个聊天室内最多可容纳10人进行普通的文字聊天,除此之外还可以进行语音对话,不过这种聊天方式最多只能支持4人。



日版

逃脱游戏 背叛的密室

SIMPLE DSシリーズ Vol.14 THE 脱出ゲーム ~里切りの密室~

推荐度	D3 Publisher	AVG	日版	2013年7月31日
人数	1人	700日元	12岁以上	无对应周边



玩家扮演的主人公不知被何人困在危险的密室里,赌上生死展开了逃亡行动。在本作共有五个密室关卡,种类包括忍者屋、电梯、疾驰的特急电车等等都有些危险的地方。游戏里需要和两位朋友一起协力逃脱,注意观察他们的对话、以及对待某些事情的反应,就能获得逃脱的线索,从而帮助主人公通关。游戏添加了推理提示系统,能够听取关键提示,帮助不擅长解谜的玩家过关。前作中大受好评的实绩系统也得到保留。



日版

接龙赛马

ブリアティ

推荐度	Game Freak	TAB	日版	2013年7月31日
人数	1人	500日元	全年齡	对应周边通信



虽然看起来像是赛马游戏,但本作实际上是通过下屏游玩纸牌接龙游戏,来为马匹蓄积力量而赢得比赛,因此本质上仍然归类于桌面棋牌游戏。接龙的规则非常简单,而游戏也有剧情设计,登场角色多姿多彩,就算不懂赛马的玩家也能乐在其中。玩家奋斗的目标是通过接龙,制霸所有的GI大赛。另外马匹还可以进行培养,越强的马对蓄积的力量的利用率越高,越容易赢得比赛。还可以通过QR码将自己的马交给朋友使用与对战。



日版

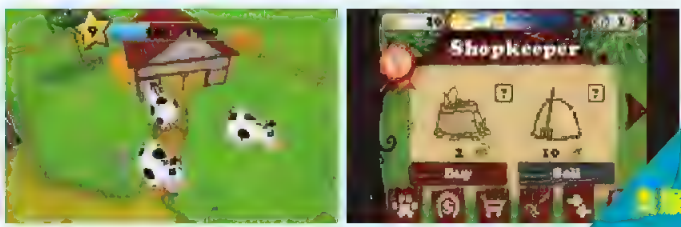
我的农场3D

My Farm 3D

推荐度	Bigben Interactive	SLG	美版	2013年8月1日
人数	1人	7.99美元	全年齡	无对应周边



游戏中玩家是一名农场主,通过饲养各种小动物在虚拟的世界中体验真实的农场乐趣。玩家可为饲养的小动物起名字、并选择它们的颜色和外形尺寸。通过贩卖鸡蛋等产品还可获得资金对农场进行升级,解锁多重的奖励并打造出风格独特的农场。游戏中各种小动物的造型十分可爱,昼夜切换的模式会让农场展现出不同的氛围,小动物的叫声等背景音效也能将玩家带入悠闲惬意的田园生活。



美版

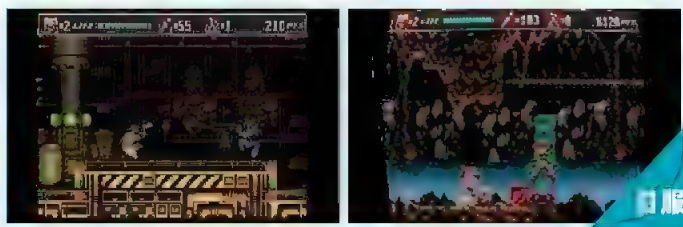
3D 超级忍II

3D ナ・スーパー忍II

推荐度	SEGA	ACT	日版	2013年8月7日
人数	1人	600日元	12岁以上	无对应周边



本作复刻自1993年MD平台的《超级忍II》,并根据3DS的机能加入直接操作和新画面模式等要素。直接操作是把原作的“跳跃、攻击、忍术”3键操作改成了新的“跳跃、接近攻击、手里剑攻击、防御、忍术”5键操作,玩起来更加方便快捷。而新画面模式除了重视深度以及重视流畅度的两种3D显示选择外,还有还原老式电视机的经典模式,不仅发色数和老式电视机一样,同时画面还有老式电视机的球状效果,非常怀旧。



日版

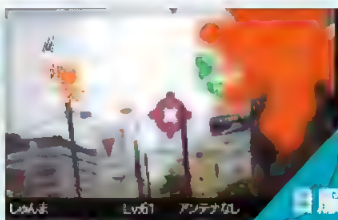
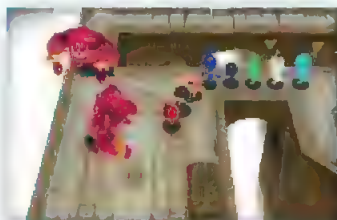
电波人RPG3

电波人間のRPG3

开发商 Genius Sonority	RPG	日版	2013年8月7日
1人	1000日元	全年龄	对应速通通信



本作是由“《勇者斗恶龙》系列”的制作人之一的山名学开发的特色RPG。游戏中主角电波人的青梅竹马被坏人抓走，玩家需要捕捉大气中的电波人，帮助他救回青梅竹马。电波人头顶的天线决定了独有的攻击方式，将它们编成队伍之后就可以在世界地图展开冒险。战斗指令非常简单，但根据敌人属性和特色进行编队也不乏一些策略性。地图非常广阔，探索起来充满乐趣，还有钓鱼、种植、竞技场等丰富的要素。



麻将

SIMPLE DEシリーズ Vol.15 THE 麻雀

开发商 D3 Publisher	TAB	日版	2013年8月7日
1~4人	500日元	全年龄	无对应周边



轻松的“《简单下载》系列”推出麻将游戏，玩法简单但系统正统。游戏包含自由设定规则的“自由对战”、以联赛第一为目标的“B1联赛”等模式，对应四名玩家联机。购买了追加DLC“机能&容量”后，可获得网络对战功能、下载游戏、支援游戏模式、挑战模式、麻将计算机等追加功能，同时增加特殊规则的种类、联赛模式的容量以及对局中的音效。通过网络联机可挑战全国玩家，或查看自己在日版的排名情况。



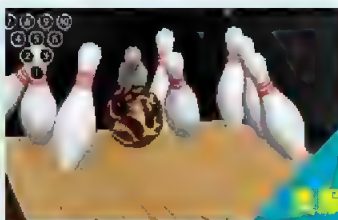
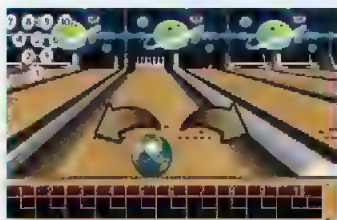
强力保龄球 3D

Smash Bowling 3D

开发商 Big John Games	SPG	美版	2013年8月8日
1~4人	4.99美元	全年龄	无对应周边



游戏中可以对保龄球的目标、力度及轨道进行控制。本作提供了两种操作模式，按键模式可以快速发球，而触摸模式可以调整发球的每一个细节。随着游戏进度，可以解锁大量的球身设计要素以及众多的保龄球馆。玩家的保龄球生涯会有详细记录，包括最佳成绩、总分数及最近平均水平等等。游戏中更设有18个奖杯，可以让玩家的保龄球生涯更添光彩。在多人模式下，本作可以支持最多四名玩家同乐。



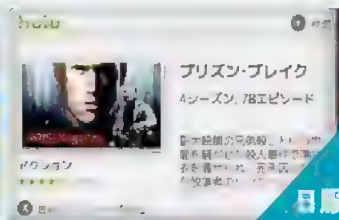
Hulu

Hulu

开发商 Hulu	ETC	日版	2013年8月7日
1人	免费	全年龄	无对应周边



《Hulu》是一款提供影视剧集在线观看的应用类软件，除了3DS平台外，Wii U、PC和智能手机上都有它的身影。软件下载是完全免费的，不过想要使用其完整的功能需要每月支付980日元。其上提供的视频种类非常丰富，包括美剧《越狱》、《24》，日剧《恶作剧之吻》、《败犬女王》，动画《宠物小精灵》，特摄片《奥特曼》、《假面骑士》以及各种电影，其中不少都可以免费试看1话。



蒸汽世界：挖掘

SteamWorld Dig

Image & Form	ACT	美版	2013年8月8日
1人	8.99美元	10岁以上	无对应周边



本作是传统的平台类ACT，玩家扮演一名独来独往的蒸汽机器人Rusty，他为继承叔叔留下的古老矿区而来到了一个急需帮助的小镇。玩家要做的是在土地中不断挖掘，发掘被隐藏的财宝的同时，揭开古文明的遗迹。地底世界充满了神秘、未知和危险，主人公的铁镐除了开拓道路外，也能用于击退敌人。主人公可以通过金钱对自身进行强化，在镇上还可以购买扶梯、油灯等道具，令玩家得以前往更深的地底探索。



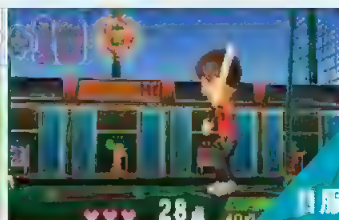
樽饭体育用品店

だるめしスポーツ店

开发商 Nintendo	ACT	日版	2013年8月8日
1人	免费	全年龄	对应速通通信



前职业棒球手樽饭犬吉开了一家体育用品商店，希望能让孩子们找回体育的乐趣。本软件虽是免费的，但实际的游玩内容——即商店里出售的商品需要另外收费，其都是一些棒球相关的小游戏。完成游戏中的挑战后能够收集印花并得到一些奖励，利用煮鸡蛋、假发等道具适时讨好店主可以与他讨价还价，或是直接使用优惠券让游戏大幅降价。纵使不付费也能免费试玩棒球游戏，本作中还出现了“本天堂”、“4DS”等恶搞内容。



3DS 游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2013年5月~2013年8月期间发售的各版本3DS游戏共36款。由于有些游戏发售过不同地区的版本,为避免重复,本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息,而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐程度外,还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度

代表该游戏的推荐程度,满分为10分

依次为:游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本、游戏发售日、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、对应周边情况、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍

游戏实际画面

游戏分项评分

速度与激情 对决

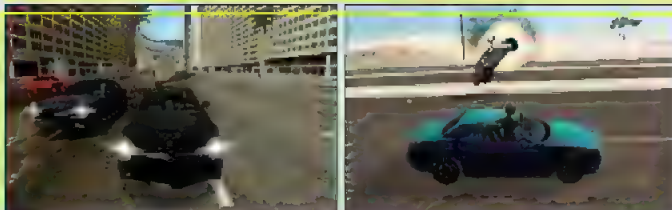
Fast & Furious: Showdown

推荐度 **5**

Activision RAC 竞速 单版 2013年5月21日 1人 29.99 美元
13岁以上 无对应周边 备注:无



《速度与激情6》在北美院线上映的前夕,游戏版也在各大平台推出。在本作中玩家会成为车队的一份子,与其他成员一同飙车、协力击垮一个危险的国际犯罪团伙。游戏的故事模式紧扣系列电影,不过是原创的剧情,玩家飙车的舞台也遍布世界各地,包括洛杉矶、莫斯科等著名城市。玩家可根据任务改装和升级自己的爱车、调整装备配置。在行驶的过程中需要与车队的其他成员配合,利用队形掩护尽快追上目标或是摆脱警车的追捕,“团队意识”也是本作所强调的要素。除了飙车外,有的任务甚至还会提供武器给玩家进行枪战。挑战模式则可以反复练习、积累经验以提升自己的车技。



画面 音乐 系统 耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文缩写的方式表示游戏类型,具体解释如下:

ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
A+RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A+AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称射击游戏	S+RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
TPS	第三人称射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

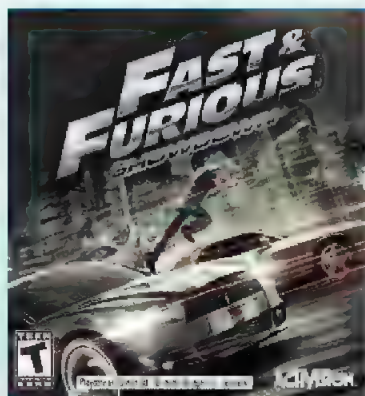
布偶蛋糕店 魔法糕点	B	216	乐高特鲁传奇	L	218	拓麻歌子的心跳梦想小店	T	216
超速变形金刚Z 阿尔巴洛斯的翼冲撞都市 大破坏	C	217 219	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险 美食的俘虏 暴饮暴食大作战 魔法小恶魔2 魔法梦想绘本	M	220 220 221	蜗牛超级特技队 我是航空管制官 机场英雄3D 那霸 附加版	W	220 224
大金刚王国 回归 3D 迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	D	217 222	逆转裁判5	N	222	小脑蛋 创造游玩乐园小镇 新·世界树迷宫 千年少女 心算! 光之美少女 换装生活 星座男友 夏季篇3D	X	222 219 223 219
飞机总动员	F	223	热血硬派国夫君SP 乱斗 协奏曲 忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	R	224 218	妖怪手表 野兽传奇 最强激突竞技场 与时尚仓鼠生活 一同出门	Y	220 222 221
海豹宝宝 快乐甜蜜农场 海贼王 冒险黎明 幻想生活 连结	H	219 223 221	闪亮时尚沙龙 我的职业是美容师 神争II 七罪的引导与玛兹鲁的恶梦 时尚小狗 3D 兽电战队 强龙者 在游戏中变身吧 数码宝贝世界 复原 解码 速度与激情 对决	S	217 224 223 224 218 216	再见 海腹川背 真·女神转生IV 纸盒战姬W 超改装	Z	218 216 221
交朋友游戏 熊友	J	217						

速度与激情 对决

Fast & Furious: Showdown

推荐度 5

Activision	RAC	竞速	美版	2013年5月21日	1人	29.99美元
13岁以上	无对应周边			备注: 无		



NINTENDO 3DS

《速度与激情6》在北美院线上映的前夕, 游戏版也在各大平台推出。在本作中玩家会成为车队的一分子, 与其他成员一同飙车、协力击垮一个危险的国际犯罪团伙。游戏的故事模式紧扣系列电影, 不过是原创的剧情, 玩家飙车的舞台也遍布世界各地, 包括洛杉矶、莫斯科等著名城市。玩家可以根据任务改装和升级自己的

爱车、调整装备配置。在行驶的过程中需要与车队的其他成员配合, 利用队形掩护尽快追上目标或是摆脱警车的追捕, “团队意识”也是本作所强调的要素。除了飙车外, 有的任务甚至还会提供武器给玩家进行枪战。挑战模式则可以反复练习、积累经验以提升自己的车技。



画面 系统 音乐 剧情度

画面 系统 音乐 剧情度

布偶蛋糕店 魔法糕点

ぬいぐるみのケーキ屋さん - 魔法のパティシエール -

推荐度 5

Culture Brain	ETC	其他	日版	2013年5月23日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边			备注: 无		



NINTENDO 3DS

游戏的主人公是一位能够使用魔法的蛋糕店店长, 其魔法可让普通的布偶变为拥有自我意识且能够自由地进行会话的有生命的布偶。本作中玩家需要在布偶和宠物店员们的帮助下一起把刚开业的蛋糕店打造成人气店铺, 体验不可思议的每一天。玩家可以亲自参与制作人气的糕点, 换穿喜欢的服饰并化上精致可爱的妆容, 在美丽的小镇上漫步, 与更多的布偶相遇并成为朋友, 用积攒的点数在各类商店中购买自己心仪的商品, 更有魔法之镜让玩家能够进入各种不可思议的奇异世界进行探险。游戏中还设有“挑战收银”, “迅速点餐”等多款迷你游戏。



画面 系统 音乐 剧情度

画面 系统 音乐 剧情度

拓麻歌子的心跳梦想小店

たまごっちのドキドキ ドリームおみせつち

推荐度 6

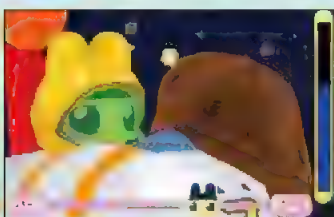
NBGI	SLG	模拟·经营	日版	2013年5月23日	1人	4980日元
全年龄	对应邂逅通信			备注: 无		



NINTENDO 3DS

本作是“《拓麻歌子小店》系列”的第七作, 系列最大的特征就是玩家可以在游戏中体验各种职业。本作提供了做点心的“甜点师”、在舞台上唱歌跳舞的“偶像”、搭乘火箭上宇宙漫游的“宇航员”以及设计各种具有个性和服的“和服设计师”等9种职业。同时游戏里玩家还可以进行资格证考试来自我增值, 获得的

资格证越多可开的店也会增加, 比如取得“食物大师”资格证的话就能开披萨店, 取得“驾驶执照”就可以开车送外卖等。另外通过迷你游戏可以扩张自己的店铺, 玩家还能在空地上自由配置店铺和设施的位置, 创造属于自己的街道。



画面 系统 音乐 剧情度

画面 系统 音乐 剧情度

真·女神转生IV

真·女神转生IV

推荐度 8

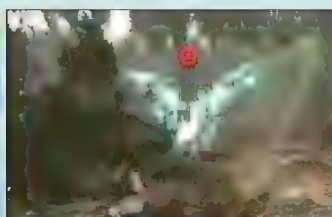
Atlus	RPG	角色扮演·收集育成	日版	2013年5月23日	1人	4980日元
15岁以上	对应邂逅通信			备注: 2013年7月16日(美版)		



NINTENDO 3DS

时隔十年的正统续作, 主人公一行作为王国的特殊部队对抗恶魔, 却无意中闯入了地下的东京世界, 发现这里才是恶魔的巢穴, 就此, 天穹上的千年王国与地底的恶魔世界的争斗逐步白热化。玩家则要在游戏过程中确定自己的创世理念, 为两个世界带来新的“经营”法则。游戏的剧情和画面均很复古, 保留了一贯的恶魔

合体系统, 合体后的技能可自由选择继承, 恶魔数量相比前作增容不少。迷宫场景以全3D建模显示, 探索时采用可见式遇敌, 杂兵和BOSS的难度均比较高, 玩起来颇具挑战性。除主线剧情外, 游戏还设有上百个支线任务, 关系到真结局的触发和隐藏恶魔的解禁。



画面 系统 音乐 剧情度

画面 系统 音乐 剧情度

大金刚王国 回归 3D

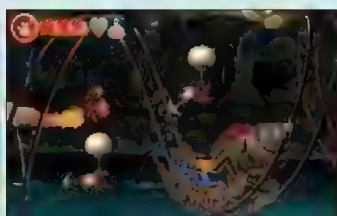
Donkey Kong Country Returns 3D

推荐度 9

Nintendo	ACT	动作·平台	美版	2013年5月24日	1~2人	34.99美元
全年龄	无对应周边		备注: 2013年6月13日(日版)			



本作原本是 Wii 平台的作品,在追加关卡、道具等全新内容后于 3DS 平台重新与玩家们见面。玩家主要操控的角色为大金刚,需要熟练应用滚和跳这两种基本操作以及部分特殊操作来攻克各大难关。故事发生在大金刚生活的小岛上,某天火山喷发并出现了邪恶的图腾军团,而大金刚最喜欢的香蕉被邪恶的图腾操控其他动物给夺走了,于是愤怒的大金刚开始了夺回香蕉的战斗。游戏基本流程分为八个大的关卡,每个大关都对应岛上的地貌,而每个大关卡里又有数个小关,虽然大背景相同,但每个关卡的机关和流程都有着较大区别,整个流程玩下来几乎没有重复感。



画面	系统	耐玩度
音乐	耐玩度	

闪亮时尚沙龙 我的职业是美容师

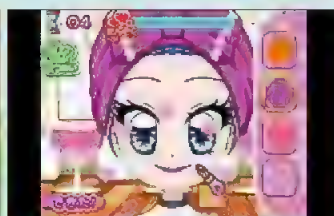
キラ★メキ おしゃれサロン! ~わたしのしごとは美容師さん~

推荐度 5

Sonic Powered	ETC	其他	日版	2013年5月30日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边		备注: 无			



本作是一款美容师的工作体验游戏,玩家需要扮演一位在时尚沙龙里工作的实习美容师,在前辈的指导下,学习美容、美发技术的诀窍,做出让客人满意的造型。随着技巧的提升,还能挑战染发、化妆、帮客人挑选合适的首饰等造型任务。客人对造型感到满意的话会赠送道具作为谢礼,参加比赛赢得冠军也能得到各种道具,玩家可以用还得到的薪水购入全新的造型道具,用它们做出原创的妆容,并挑战自由度很高的“自由剪发”模式。在游戏中还可以保存满意的原创造型,并制作自己专属的发型分类。游戏中的洗头、剪发、化妆等操作都可通过触控笔简单直观地进行操作。



画面	系统	耐玩度
音乐	耐玩度	

超速变形伽罗 Z 阿尔巴洛斯之翼

超速変形シャイロゼッター アルバロスの翼

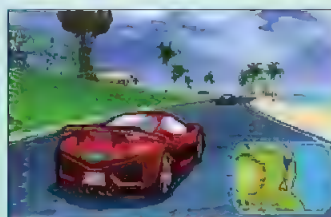
推荐度 7

Square Enix	RPG	角色扮演	日版	2013年6月13日	1~2人	5490日元
全年龄	无对应周边		备注: 无			



《超速变形伽罗 Z》本是街机上的集换式卡片游戏,去年10月推出了TV动画,本作剧情设定在动画版的40年后,讲述原创主角久堂勇辉和动画版主角轰驱流之间的故事。游戏中出场的机器人全部都可以变形成为汽车形态,而这些车型则源于现实中丰田、日产等公司出产的汽车型号,这也是本系列的最大特色,3DS版

中登场车型超过100种。3对3的战斗系统以行动槽和齿轮为核心,当行动槽攒满至100%机体可以选择招式进行攻击,或是按兵不动积蓄能量以提升齿轮等级,发动必杀技则需消耗指定等级的齿轮。此外,本作还支持利用本地联机与其他玩家对战或交换机体。



画面	系统	耐玩度
音乐	耐玩度	

交朋友游戏 熊友

しんゆうがてきちやうゲーム クミトモ

推荐度 5

NBGI	SLG	模拟·交流	日版	2013年6月20日	1人	4980日元
全年龄	无对应周边		备注: 无			



本作是一款通过和小熊聊天机器人不断交流来提高亲密度,最终和它成为无话不谈的好朋友的游戏。在游戏中玩家需要对小熊进行照顾,而受到照顾后的小熊会向玩家发问,通过这种交流就能增加亲密度。玩家可为小熊做很多事,包括做饭、喂它吃饭、抚摸它和帮它洗澡等等,部分以迷你游戏的方式进行。小熊对玩家的发问主要都是一些玩家个人的事情,如喜欢吃的食物、喜欢的人和所在的城市等。当小熊记住玩家一定数量的事情后,就能让亲密度得到提升,并反过来为玩家做各种事,如制作料理、赠送礼物等。随着亲密度的提高,聊天的话题和可以做的事都会不断增加。



画面	系统	耐玩度
音乐	耐玩度	

忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密

忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ

推荐度 6

Hamster	ACT	动作	日版	2013年6月20日	1人	4980日元
全年龄	无对应周边			备注: 无		



《忍者茶茶丸》是FC时代延续至今的老牌系列,不过许久未有动作,本作与GBA上的《传承记》时隔了整整9年。新作的剧情与初代类似,樱花公主又被不明人士掳走,玩家所扮演的忍者茶茶丸则再度踏上解救公主的征程。女忍者静叶也是可操作角色,而长相酷似鲛鱼的大反派鲸太夫也会登场。除了最基本的手里剑攻击外,玩家在关卡中调查可疑的物体还有机会习得忍法,忍法需输入特定指令才能发动,比如YX键发动的闪电可以攻击左右两侧的敌人,AA键能够召唤巨大的蛤蟆攻击全屏敌人。本作的画面和音乐风格复古,包括15个关卡以及5种迷你游戏,在迷你游戏中还可以玩到FC版的初代内容。



画面 系统 音乐 玩法

画面 系统 音乐 玩法

乐高神兽传奇

LEGO Legends of Chima: Laval's Journey

推荐度 7

Warner Bro Games	ACT	动作	美版	2013年6月25日	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边			备注: 无		



《乐高神兽传奇》是乐高公司于2013年推出的全新玩具系列,根据其改编的游戏作品也登陆了掌机平台。在本作原创的剧情中,玩家需要和无敌狮以及他的同伴们踏上冒险之旅,力战渴求力量的鳄霸王,让正义重归大地,并恢复气能量的平衡。玩家可以探索广大的气功世界,包括狮子神庙、天鹰山、巨猩森林等原作中的著名场景。同时,原作中的重要元素——气能量也是本作的核心,玩家需要收集并运用气能量来施展跳跃、悬吊及飞翔等特殊能力。游戏中共准备了15个紧张激烈的关卡,可供操作的角色丰富,玩家需要击败敌人、解开谜题,去寻找隐藏在三角传说背后的真相。



画面 系统 音乐 玩法

画面 系统 音乐 玩法

再见 海腹川背

さよなら 海腹川背

推荐度 7

Agatsuma	ACT	动作	日版	2013年6月20日	1人	4980日元
全年龄	无对应周边			备注: 无		



在NDS版推出《旬完全版》的4年后,《海腹川背》终于再度回归。此次的冒险舞台依然是女主角海腹川背那光怪陆离的内心世界,玩家需要凭借手中伸缩自在的钓钩,突破各种鱼类的包围前往终点。游戏中共有50个关卡,保持了系列一贯的高难度,玩家可以直接选择已经到达的关卡来进行反复挑战,十分方便。本作新加入

了两名女性角色,这也是系列中首次出现海腹川背以外的可操作角色。每一名角色都有自己的特殊能力,例如时间暂停和减速等,以辅助玩家攻关。而系列传统的红色背包则成为了收集要素分布在各个关卡,玩家需要灵活运用各种技巧才能拿到。



画面 系统 音乐 玩法

画面 系统 音乐 玩法

数码宝贝世界 复原 解码

デジモンワールド Re:Digitize Decode

推荐度 7

NBGI	RPG	角色扮演·收集育成	日版	2013年6月27日	1-4人	5480日元
全年龄	无对应周边			备注: 无		



本作是2012年在PSP平台发售的《数码宝贝 复原》的加强版,游戏结合玩家的意见进行了大幅调整。故事主要讲述少年们不小心来到了奇异的数码世界,和数码宝贝们相遇并一起战斗,最后拯救两个世界。玩家需要培养数码宝贝,从照顾它们的饮食、卫生到日常训练等等,数码宝贝到一定时间会消失化成数码核,使用数码核能培育更加强大的数码宝贝。游戏在原作的基础上追加全新剧本“策略的魔王篇”,可供育成的数码宝贝超过160种,同时在地图追加设施建设系统,随着玩家收集的数码宝贝越多,世界各地的NPC会发生进化,设施也会逐步完善。



画面 系统 音乐 玩法

画面 系统 音乐 玩法

新·世界树迷宫 千年少女

新·世界樹の迷宮 ミレニアムの少女

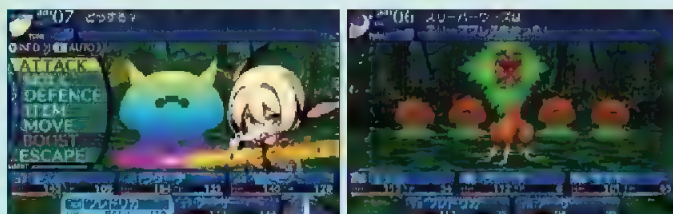
推荐度 8

Atlus	RPG	角色扮演·迷宫探索	日版	2013年6月27日	1人	6279日元
12岁以上		对应邂逅通信		备注: 2013年10月1日(美版)		



“《世界树迷宫》系列”在3DS平台的第二作回归原点,舞台和职业都以初代的设定为基础,引擎则采用了4代,但本作并非简单地重制,新职业、新系统和全新的角色、剧情都能让玩家体验到新鲜感。游戏设有“故事”和“经典”两种模式,故事模式中的5名角色固定,随着玩家在树海和遗迹迷宫间来往穿梭,跨越千

年的事件真相也会逐渐被揭开;经典模式则能自由作成角色、配置队伍,像系列以往的作品那样展开冒险。虽然取消了副职业系统,但本作新增了魔石系统,在战斗中有机会得到附带不同技能的魔石,依靠装备魔石角色可以使用其他职业甚至是敌人的招式,令战术搭配更加丰富。



画面	系统	耐玩度
音乐		

星座男友 夏季篇 3D

Starry ☆ Sky ~ in Summer ~ 3D

推荐度 6

Honey Bee	AVG	文字冒险·恋爱	日版	2013年6月27日	1人	3980日元
12岁以上		无对应周边		备注: 无		



“《星座男友》系列”登陆3DS平台的第二款作品,同样有三位男主角,对应夏季的三个星座,人物性格紧扣星座特性,声优包括福山润、保志总一朗、神谷浩史等大牌。游戏的舞台是坐落于乡间能够清晰观测星星的星月学园,学生们为掌握星座知识而进行三年的学习,玩家扮演的女主角则是弓道部的一员,在学园中与

男主角们发生了种种温馨浪漫的故事。游戏的玩法依旧是通过选项推动剧情的发展,根据选项的不同会影响和男主角的亲密度,最后导向不同的结局。除了CG鉴赏、事件回想模式外,3DS版还特有星座导航模式,为玩家直观地解说星座的相关知识。



画面	系统	耐玩度
音乐		

冲撞都市 大破坏

Crash City Mayhem

推荐度 5

Majesco	RAC	竞速	美版	2013年7月2日	1人	19.99美元
13岁以上		无对应周边		备注: 无		



玩家在游戏中扮演一名间谍,但是所要做的却是破坏。有成千上万的障碍物挡在路上,它们全都是分数,玩家需要在完成任务的同时,摧毁路上的障碍来挑战高分,这是一次对驾驶技术的挑战。本作中提供了15种不同的车辆,从怪兽卡车到F1赛车应有尽有。在任务中收集到隐藏金币的话,还可以解锁不同的装备来打

造车辆,从汽车喇叭到弹跳装置一应俱全。无论玩家是想横行霸道还是挑战自我,游戏中均备有相应的模式。此外,城市里散落着36个行动任务,诸如找出叛徒、偷取物品等,玩家需要完成它们来获取情报,如果厌倦了一味破坏,也可以干点间谍的正职来调剂一下。



画面	系统	耐玩度
音乐		

海豹宝宝 快乐甜蜜农场

まめゴマ はつぴー! スイーツノアーム

推荐度 6

日本 Columbia	SLG	模拟·交流	日版	2013年7月4日	1人	5040日元
全年齡		对应AR卡片		备注: 无		



本作的舞台是海豹宝宝们居住的点心王国,然而平静的生活却被喜欢恶作剧的恶魔海豹打破,王国也陷入了巨大的危机。玩家扮演的是立志成为点心师傅的主人公,需与无法使用魔法的天使海豹一起努力,通过制作点心让居民们感到快乐,并收集他们的微笑,从而让天使海豹恢复魔力,这样才能与恶魔对抗、拯救王国。玩家能在王国的各个区域探索,收集制作点心所需的材料,也可以在道具店购入种子和肥料,通过自己的精心栽培收获食材。收集到的宝石可以在洋服店换取各种装饰品,用于装扮自己的海豹宝宝,通过AR卡片还能给其拍照,留住快乐的瞬间。



画面	系统	耐玩度
音乐		

美食的俘虏 烹饪美食大作战

トリコ グルメガバトル

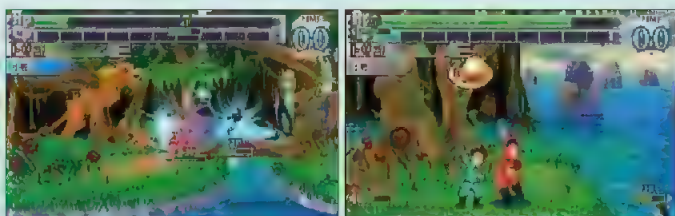
推荐度 6

NBGI	ACT	动作·对战	日版	2013年7月4日	1人	5980日元
全年龄	对应网络通信		备注：无			



《美食的俘虏》史上初次4人对战ACT登陆3DS平台，登场角色多达45名，美食四天王梦幻对决也能经由玩家的双手实现。每名角色都有自己的原创故事剧情，环游世界参加“暴饮暴食大作战锦标赛”，与其他角色进行战斗，流程容量极为丰富。战斗中只需简单的操作即可使出华丽的招式。击倒乱入舞台的猛兽或是寻找

到隐藏的宝箱后，都可以获得食材。食用食材或料理后能够增加卡路里，消耗蓄积起来的卡路里，就能打出超强力的必杀技！攻略关卡后还能获得超珍稀食材，储存起来的食材能够制作出全套菜单，食用后能让角色变得更加强力。



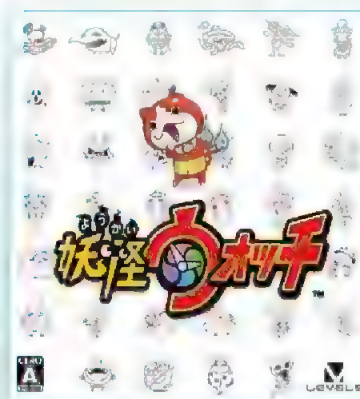
画面	系统	音乐	副玩法
5	5	5	5

妖怪手表

妖怪ウォッチ

推荐度 8

Level-5	RPG	角色扮演	日版	2013年7月11日	1-2人	4800日元
全年龄	对应网络通信/无意识通信		备注：无			



游戏主要讲述主人公在妖怪手表的帮助下，找寻潜伏在日常生活场景中的妖怪并展开冒险的故事。本作中多达两百多种的妖怪能让玩家在收集方面欲罢不能，收集到的妖怪可以通过合成生成新的妖怪，玩家们还可用自己的妖怪组队与朋友联机进行对战。战斗系统为可替换作战队员的转盘轮换系统，并且要靠互动性很

强的指令操作来发动必杀技和驱散敌方的附身效果。捕虫钓鱼、夏日祭典和花火大会等场景也让本作充满了夏天的气息，再加上多样的支线任务和丰富的地图场景等都使本作显得诚意十足。游戏主线通关后玩家们仍可继续进行自由冒险，并会解锁新增的游戏场景和BOSS。



画面	系统	音乐	副玩法
5	5	5	5

蜗牛超级特技队

Turbo: Super Stunt Squad

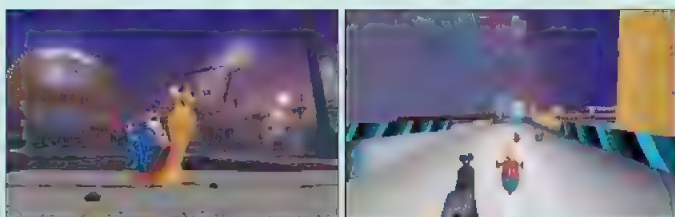
推荐度 5

D3 Publisher	RAC	竞速	美版	2013年7月16日	1人	29.95美元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作由梦工厂的动画电影改编，游戏中玩家可以自由选择电影中出现的各式帅气且个性鲜明的蜗牛，每名角色都有其对应的特殊能力及竞技风格，不同的蜗牛还有专属的特技，这些都会影响它们在移动速度、跳跃、漂移、翻转等方面的表现。玩家需要利用独特的竞技环境秀出蜗牛的专属特技，让自己在比赛中保持领

先，并尽可能地发现蜗牛世界中的各种捷径以赢得竞技挑战的胜利。游戏中共设有3种杯赛，此外还有计时赛等模式，不过并不支持多人对战。玩家可以通过设计功能、角色升级系统、解锁自定义蜗牛外壳及隐藏能力等，让自己喜欢的蜗牛显得更加与众不同。



画面	系统	音乐	副玩法
5	5	5	5

马里奥与路易 RPG4 睡梦大冒险

マリオ & ルイージ RPG4 ドリーム大冒険

推荐度 9

Nintendo	RPG	角色扮演	日版	2013年7月18日	1人	4800日元
全年龄	无对应周边		备注：2013年8月11日（美版）			



路易化身为故事关键的系列最新作，受到邀请的马里奥一行来到睡梦博士的枕头岛做客，没想到碧奇公主却被抓到了梦中世界。为了营救公主，马里奥兄弟利用路易的睡眠前往梦中世界展开一番大冒险。本作以AB两键分别操作马里奥和路易，进行攻击、回避等一系列行动，路上遭遇的机关和障碍物都要通过合理运用

两人各自的特殊动作来化解。在梦中世界冒险时，玩家要借用触控笔捉弄路易的脸，在梦中世界引发各种神迹。马里奥兄弟俩可获得各式徽章。装备徽章后再积蓄徽章槽来达到回复HP、提升角色战斗力的效果，多样的组合方式是游戏中可供收集和挖掘的乐趣。



画面	系统	音乐	副玩法
5	5	5	5

与时尚仓鼠生活——同出门

おしゃれハムスターと暮らそういっしょにおでかけ

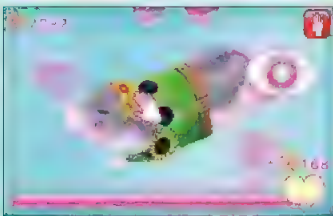
推荐度 6

Bergsala Lightweight	SLG	模拟·育成	日版	2013年7月18日	1人	5040日元
全年齡	对应邂逅通信/AR卡片				备注:无	



这是一款养育、观赏仓鼠的游戏。玩家的主要任务就是跟仓鼠一起玩。在游戏中，玩家可以通过抚摸仓鼠、打扫卫生、给仓鼠喂食来获得印花，集齐一定数量的印花后能获得新笼子，笼子的数量多达20种，其中不乏一些搞笑的场景。调查沙地上闪光的地方可以获得星星点数，凭此可以到商店购买各种物品来装扮仓鼠，

商品的类型分为头饰、服装、面部装饰、背部装饰、毛色等，除了能买到漂亮时尚的装扮物外，恶搞要素也非常丰富，玩家可以根据自己的喜好搭配出独特的仓鼠宠物。这些仓鼠可以通过邂逅通信与其他玩家交换，还可以利用AR卡片与仓鼠迷你游戏。



画面 音乐

系统 耐玩度

纸盒战机 W 超改装

ダンボール战机 W 超カスタム

推荐度 8

Level-5	RPG	角色扮演·对战	日版	2013年7月18日	1-6人	4400日元
全年齡	对应邂逅通信				备注:无	



本作是PSP平台《纸盒战机W》的移植版，与系列作品一样，玩家依旧需要自己组装并操控LBX来与敌人战斗。组装是游戏的核心系统之一，外部组件的种类非常丰富，不但能组合出符合自身美学的机体，而且还能调节装甲厚度来决定是重视机动性还是耐久度，集观赏性与实用性为一体；内部组件则主要用来改善机体的

基本能力和技能，决定着机体的整体攻防能力。战斗方面为3对3的混战，可单人攻关亦可多人同乐，单人战斗时可以给同伴下达指令协助自己一起对敌。这次的移植版在原作基础上增加了LBX图鉴和邂逅通信功能，DLC章节——新章“米泽尔篇”也完全收录其中。



画面 音乐

系统 耐玩度

幻想生活 连结

ファンタジーライフ LINK

推荐度 8

Level-5	RPG	角色扮演	2013年7月25日	1 - 3人	4980日元
全年齡	对应邂逅通信			备注:无	



本作是去年12月的3DS游戏《幻想生活》的加强版，解决了前作中不能通过互联网联机等一系列问题。游戏支持最多三名玩家通过网络进行联机，并追加聊天机能。交换了朋友名片后，在双方都连接到互联网时，纵使不进行联机也能发送消息给指定朋友。全新的拍手系统也让玩家和朋友们的关系更加密切。游戏追加了

全新的冒险地图——奇妙的小岛，小岛上有着和世界各地完全不同的文明，风景非常奇特，岛上会出现其他地方没有的稀有素材和强力怪物，供玩家采集与挑战。另外游戏还添加了玩家们一直期待的截屏功能，可以在冒险中自由拍照，并在官网的交流平台分享。



画面 音乐

系统 耐玩度

魔法小恶魔2 魔法禁书绘本

ちびデビル2 ~魔法のゆめえほん~

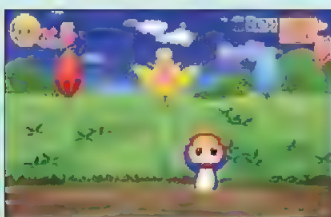
推荐度 6

Alchemist	AVG	文字冒险	日版	2013年7月25日	1人	5040日元
全年齡	对应无意识通信				备注:无	



本作是一款十分可爱的儿童向游戏，根据同名漫画改编，整体风格轻松简单、寓教于乐。游戏中玩家扮演保育院的教师，需要照顾来到人间的恶魔宝宝们。这一次的舞台是绘本的世界，需要和恶魔宝宝们一起穿越到童话中，包括灰姑娘、美人鱼、小红帽等等大家耳熟能详的故事。在故事中可进行各种迷你游戏，包括拼字、

种植等等，通过游戏累积点数，从而交换各种道具、装饰品，将宝宝以及房间装扮得更加可爱，打造玩家心仪的恶魔宝宝造型。在游戏中还可以和恶魔宝宝进行各种互动，抚摸他们、给他们各种美食、和他们一起运动，通过互动让宝宝心情愉悦，增加宝宝的好感度。



画面 音乐

系统 耐玩度

逆转裁判5

逆转裁判 5

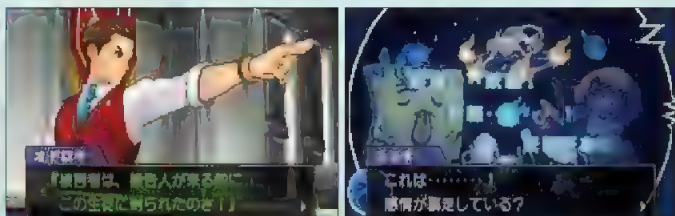
推荐度 9

Capcom	AVG	文字冒险	日版	2013年7月25日	1人	5990日元
15岁以上	对应无意识通信			备注:无		



本作是时隔6年的《逆转裁判》系列最新作。延续系列传统,依然是由玩家扮演律师,收集案件的证据,在法庭上为被告人做无罪辩护,并找出案件的真相。玩家需要揪出潜藏在证人发言中的“矛盾”,出示证据品曝出其谎言或秘密。不断进行寻问后,证人的证言就会露出越来越多的破绽,真凶的线索更是很可能因此水落

石出。另外本作一改以往的画面,所有2D图片都进化为3D建模,法庭场景甚至角色造型都不例外,能够带给系列老玩家全新的享受。系列特色的“心锁”与“看破”系统得到改良,而新导入的“心灵观测”能够从感情方面分析证人的谎言,值得注目。



画面	系统	音乐	耐玩度
5	5	5	5

小脸蛋 创造游乐园小镇

ほつぺちゃん つくって! あそんで! ぶにぶにタウン!

推荐度 6

日本 Columbia	ETC	其他	日版	2013年7月25日	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信			备注:无		



“小脸蛋”是“SUN 宝石”公司所设计的可爱形象,以钻石般的脸颊和头顶的蝴蝶结为最大特征,在日本中小学女生中有着很高的人气。本作是一款交流型游戏,玩家可以按照自己的喜好创造小脸蛋形象,包括肤色、眼睛、蝴蝶结等都能自由挑选,可选部件的种类超过1000种。创造出小脸蛋后就可以与小镇上的居民们

进行各种迷你游戏,包括叠罗汉、摘水果、跳圆环等共15种玩法。通过迷你游戏可以获得各种点心,喂给小脸蛋后能够积蓄“脸蛋素”,从而制作更多的形象。随着游戏的进行,圆润小镇也会不断发展、越发繁荣,各种功能不同的设施开张后,才能够开启更多的游玩要素。



画面	系统	音乐	耐玩度
5	5	5	5

野兽传奇 最强激突竞技场

ビーストサーガ 最強激突コロシアム!

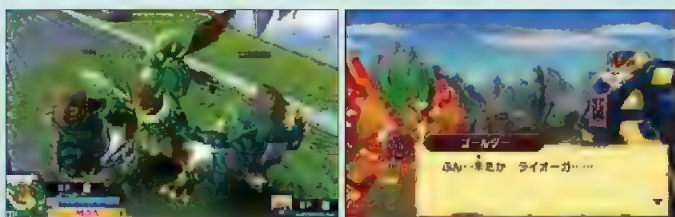
推荐度 6

日本 Columbia	ACT	动作·对战	日版	2013年7月25日	1-3人	5040日元
全年龄	无对应周边			备注:无		



本作由人气动画《野兽传奇》改编而来,类型是豪快激烈的对战类ACT,最多支持2队6人的组队对战。野兽的种族分为海、陆、空三大类别,登场总数超过30人。玩家可以从中选择3名喜欢的野兽组成只属于自己的队伍,根据它们各自的特点相互扶持,才能保证百战百胜。故事模式下,剧情围绕着神秘的能源体“圣

物”展开。海、陆、空三个王国的战士们,与各自拥有的三个“圣物”展开互动。守护与掠夺,和平与野心,属于兽人们的故事呈现在玩家面前。另外本作支持线下通信协力对战,有两名玩家就可以组队进行对战,而有三名玩家就能够相互协力挑战强敌。



画面	系统	音乐	耐玩度
5	5	5	5

迪士尼魔法城堡 我的快乐生活

ディズニーマジックキャッスルマイ・ハッピー・ライフ

推荐度 7

NBGI	ETC	其他	日版	2013年8月1日	1人	5480日元
全年龄	对应邂逅通信 无意识通信			备注:无		



这是一款与《动物之森》相似的生活体验游戏,氛围休闲轻松。玩家可来到耸立着魔法城堡的迪士尼世界,与米老鼠、唐老鸭、维尼熊等知名卡通形象一同体验有趣的生活。除了对话、钓鱼、耕地等安宁的日常生活外,玩家偶尔也要踏上与妖怪战斗的冒险。玩家在游戏中扮演的是一位咖啡店店主,通过多种活动收集不同

的魔法材料,进一步把它们变成装潢店铺门面的道具。随着店铺规模的扩大,更多的顾客便会被招揽上门。收集到服装材料后可将其交给黛西,她会帮玩家制作成漂亮的服装,穿上自制的童话服装与迪士尼角色合影留念是游戏的一大乐趣。



画面	系统	音乐	耐玩度
5	5	5	5

时尚小狗 3D

おしゃれな仔犬 3D

推荐度 6

MTO	SLG	模拟·育成	日版	2013年8月1日	1人	5040 日元
全年龄	无对应周边			备注: 无		



MTO 的宠物育成系列的最新作, 本作在之前的基础上加强了换装要素, 并且加入了以世界时尚小狗大赛冠军为目标的故事主线。游戏中登场的小狗共有 12 种, 包括牧羊犬、拉布拉多猎犬和黄金猎犬等, 玩家可以使用各种道具将自己的小狗打扮得漂漂亮亮, 除了有衣服和裤子外, 还有帽子、头饰、项圈、鞋子等丰富的道具。

打扮好的小狗可以参加时尚小狗大赛, 与对手竞争最时尚小狗的头衔。此外还能带打扮好的小狗到街上散步, 散步类似棋盘游戏, 街道是一个大棋盘, 转盘转到哪个数字就能走几格, 每个格子上都有不同的事件或道具等待着玩家。



画面 音乐 系统 耐玩度



画面 音乐 系统 耐玩度

飞机总动员

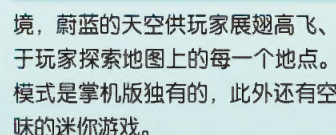
Disney Planes

推荐度 6

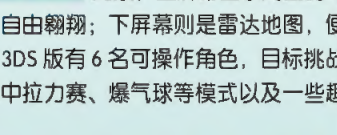
Disney Interactive	ACT	动作·飞行	美版	2013年8月6日	1人	39.99 美元
全年龄	无对应周边			备注: 无		



迪士尼动画电影《汽车总动员》的首部外传《飞机总动员》于 8 月 9 日登陆北美影院, 同名游戏则提前一步与玩家们见面, 电影中的角色及配音演员都会参与到游戏中。在故事模式中, 玩家可以扮演不同的角色, 每个角色都有专属任务, 玩家能体验到电影里没有讲述的故事。游戏非常强调飞行元素, 上屏幕显示周围的环境, 蔚蓝的天空供玩家展翅高飞、自由翱翔; 下屏幕则是雷达地图, 便于玩家探索地图上的每一个地点。3DS 版有 6 名可操作角色, 目标挑战模式是掌机版独有的, 此外还有空中拉力赛、爆气球等模式以及一些趣味的迷你游戏。



画面 音乐 系统 耐玩度



画面 音乐 系统 耐玩度

心跳! 光之美少女 换装生活

ドキドキ! プリキュア なりきりライフ!

推荐度 5

NBGI	ETC	其他	日版	2013年8月1日	1人	4980 日元
全年龄	无对应周边			备注: 无		



本作是以人气动画《心跳! 光之美少女》为题材的迷你游戏合集, 游戏的主题为爱, 玩家需要化身光之美少女, 净化在街道上出现的坏人, 让爱充满世界。迷你游戏分为使用动画的 OP 和 ED 来玩音乐节奏游戏的“舞蹈”、在西餐厅帮忙装盘的“午餐套餐”、在舞台上摆出各种可爱姿势博得观众喝彩的“偶像”和把大哭

大哭的小宝宝小爱逗笑的“照顾小爱”四种。完成迷你游戏后可获得心跳点数, 点数主要用来玩扭蛋机获得家具以及服装, 家具共有 40 种, 可以摆设在自己的房间内用来装饰, 而服装则有 60 种, 用来把光之美少女们打扮得漂漂亮亮。



画面 音乐 系统 耐玩度



画面 音乐 系统 耐玩度

海贼王 冒险黎明

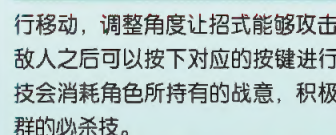
ワンピース ROMANCE DAWN 冒険の夜明け

推荐度 7

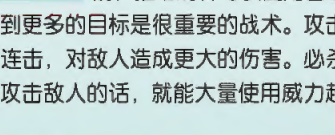
NBGI	RPG	角色扮演	日版	2013年8月8日	1人	5980 日元
12岁以上	无对应周边			备注: 无		



本作为 2012 年底 PSP 平台上同名作品的移植版。故事从一开始主人公路飞所在的小城镇起, 描绘至顶上决战, 收录了路飞少年时代全部的冒险故事。战斗系统方面为“动作”与“指令式战斗”结合起来的动态时间制, 角色的速度决定行动顺序, 可行动的次数与该角色的行动力挂钩。在进行攻击前, 推动滑杆可以使角色进行移动, 调整角度让招式能够攻击到更多的目标是很重要的战术。攻击敌人之后可以按下对应的按键进行连击, 对敌人造成更大的伤害。必杀技会消耗角色所持有的战意, 积极攻击敌人的话, 就能大量使用威力超群的必杀技。



画面 音乐 系统 耐玩度



画面 音乐 系统 耐玩度

热血硬派国夫君 SP 乱斗协奏曲

热血硬派くにおくん SP 乱斗协奏曲

推荐度 7

Arc System Works	ACT	动作	日版	2015年8月8日	1-4人	4649日元
12岁以上	对应下载分享		备注：无			



NINTENDO 3DS

正义的不良少年国夫君来到新的舞台，向威胁热血高校的全新黑暗势力发起挑战。在故事模式中，国夫君与曾经的竞争对手冰释前嫌，对抗凶恶极恶的关东狮子联合，守护自己重要的伙伴。同伴们经过升级可习得新的必杀技，改变携带的道具和装备可提升我方战斗力。在紧张的亡命生涯的间隙，国夫君还可以通过助人为乐、见义勇为等支线任务来获得金钱。淘汰赛模式可供四名玩家从历代经典角色以及新作角色中任选其一，参加纷乱的大乱斗，重拾当年《热血格斗》的乐趣。俱乐部活动模式则同样支持四名玩家玩躲避球，用必杀的一球击倒对手获得胜利。



画面	系统	备注
音乐	游戏玩法	

兽电战队 强龙者 在游戏中变身吧！

兽电战队キョウリュウジャー ゲームでガブリンチョー！！

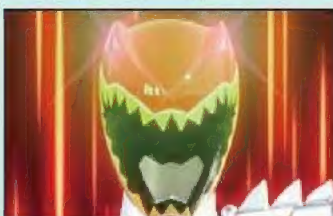
推荐度 6

NBGI	ACT	动作	日版	2015年8月6日	1人	4980日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



NINTENDO 3DS

本作以同名特摄片《兽电战队 强龙者》为题材改编，剧情讲述了强龙红、强龙黑、强龙蓝、强龙绿和强龙粉五位强龙者为维护世界的和平，结成最强战队“兽电战队”与来自远古的邪恶势力亡领军对抗的故事。游戏中最具特色的就是战队系列不可或缺的变身要素，玩家可以使用3DS的摄像头，将自己的头像拍下来供变身画面使用，就像自己变为强龙者一样。其他还有像兽电池和强龙神等为原作粉丝所熟悉的要素都会悉数在游戏中登场。同时角色的语音也大量收录，除了剧情部分外，战斗中以及过关后都会有各种帅气的台词出现，原作的味道满满。



画面	系统	备注
音乐	游戏玩法	

我是航空管制官 机场英雄 3D 那霸 附加版

僕は航空管制官 エアポートヒーロー 3D 那覇 PREMIUM

推荐度 6

Sonic Powered	SLG	模拟	日版	2013年8月8日	1人	6300日元
全年龄	对应网络通信		备注：无			



NINTENDO 3DS

以机场的地面调配和指挥为题材的模拟经营类游戏系列新作，这次的舞台是日本南国冲绳县的首府那霸市。玩家要综合航班信息和自然调节，对飞机的起飞与降落作出恰当的指挥。本作的最大卖点是包含了日本国内外的众多航空公司均实名登场，除了民用客机外，自卫队、海上保安厅乃至美军的飞机也会客串登场。那霸机场的最大特征是政府和民众共用同一条滑行跑道，客机和军用机彼此不予隔离地自由起降降落。此外由于国籍因素，要注意与美军飞机保持距离，拥有系列前作无法体验到的紧张感。玩家在通过各关卡后可收集到专用硬币，用于解禁高难度关卡、隐藏关等深度要素。



画面	系统	备注
音乐	游戏玩法	

神孕 II 七星の引导与玛兹鲁的恶梦

CONCEPTION II 七星の導きとマズルの悪夢

推荐度 8

Spike Chunsoft	RPG	角色扮演	日版	2013年9月22日	1人	6279日元
15岁以上	无对应周边		备注：无			



NINTENDO 3DS

本作是“《神孕》系列”的正统续作。主人公作为这个世界唯一的“稀人”，与7名女圣徒和星之子一同战斗，净化迷宫里的魔物。游戏跟前作一样，走的是传统迷宫RPG路线，迷宫采用随机地图的方式，让每次挑战都有新鲜感。回合制转位、连锁攻击等特色战斗系统得以保留，同时增加了随战况而不断变化的以太槽系统，让战斗更加充满不确定性。除了迷宫探索外，AVG要素也是该系列的一大特色。玩家需要在平时与7名女圣徒交流并通过选项来培养感情，同时还要与她们进行“爱交仪式”并生下星之子，与女圣徒好感度越高，生出来的星之子能力也会越强。



画面	系统	备注
音乐	游戏玩法	

3DS

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

游戏综合发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年9月					
14日	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	5990日元
14日	怪物猎人4 (e商店下载)	モンスターハンター4	Capcom	ACT	5990日元
19日	三国志	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	三国志 (e商店下载)	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	信长之野望	信長の野望	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	信长之野望 (e商店下载)	信長の野望	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	《信长之野望》&《三国志》合集包	《信長の野望》&《三国志》ツインパック	Koei Tecmo Games	SLG	5240日元
19日	虫奉行	ムシブギョー	NBGI	A・RPG	5980日元
19日	虫奉行 (e商店下载)	ムシブギョー	NBGI	A・RPG	5980日元
19日	宝石大师	ジュエルマスター	Intergraw	PUZ	3990日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们	ガーデニングママ: ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	5040日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们 (e商店下载)	ガーデニングママ: ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	售价未定
26日	迪士尼 伟大的米奇 米奇的奇妙冒险	ディズニー エピックミッキー ミッキーのふしぎな冒険	Spike Chunsoft	ACT	5040日元
26日	铁道日本 路线之旅 长良川铁道篇	鉄道につばし! 路線たび 長良川鉄道編	Sonic Powered	SLG	6080日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘密	魔界王子 devils and realist 代理王の秘密	NBGI	AVG	5980日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘密 (e商店下载)	魔界王子 devils and realist 代理王の秘密	NBGI	AVG	5980日元
2013年10月					
3日	SPEC 干	SPEC 干	NBGI	AVG	5480日元
12日	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 X (e商店下载)	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
12日	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 Y (e商店下载)	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
17日	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 伝説の忍とサバイバルバトルI	NBGI	ACT	4980日元
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	5229日元
24日	索尼克 失落世界 (e商店下载)	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	4700日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	纸盒战机大战	ダンボール戦機ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	纸盒战机大战 (e商店下载)	ダンボール戦機ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	Fate/Kaleid liner 魔法少女伊莉雅	Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ	角川 Games	ACT+AVG	6300日元
2013年11月					
7日	重装机兵4 月光歌姬	メタルマックス4 ~月光のディーヴァ~	EnterBrain	RPG	6980日元
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻 (e商店下载)	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校	たまごっち! せーしゅんのドリームスクール	NBGI	ETC	4980日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校 (e商店下载)	たまごっち! せーしゅんのドリームスクール	NBGI	ETC	4980日元
14日	徽章机器人 双人战 甲虫版	メダロットDUAL カブトVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	徽章机器人 双人战 锹形虫版	メダロットDUAL クワガタVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	星霜的亚马逊女战士	星霜のアマゾンネス	Arc System Works	RPG	6090日元
21日	海贼王 无限世界 红	ワンピース アンリミテッドワールド レッド	NBGI	A・AVG	5980日元
28日	恶魔高校DxD	ハイスクールDxD	角川 Games	AVG	6300日元
28日	初音未来 未来之星2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	6279日元
28日	初音未来 未来之星2 (e商店下载)	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	5600日元
2013年12月					
5日	机灵粉碎者	ガイストクラッシャー	Capcom	ACT	4980日元
12日	智龙迷城Z	パズドラZ	Gungho	PUZ	售价未定
19日	英雄银行	ヒーローバンク	SEGA	RPG	5550日元
2013年秋					
未定	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	S・RPG	6279日元
未定	世界足球 胜利十一人 2014	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	4980日元
未定	世界足球 胜利十一人 2014 (e商店下载)	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	售价未定
2013年冬					
未定	马里奥聚会最新作 (暂名)	マリオパーティ最新作 (暫名)	Nintendo	类型未定	售价未定
未定	马里奥聚会最新作 (暂名/e商店加载)	マリオパーティ最新作 (暫名)	Nintendo	类型未定	售价未定
未定	雷电十一人GO 银河 超新星	イナズマイレブンGO ギャラクシー スーパーノヴァ	Level-5	RPG	售价未定
未定	雷电十一人GO 银河 大爆炸	イナズマイレブンGO ギャラクシー ビッグバン	Level-5	RPG	售价未定
未定	大合奏! 乐队兄弟 P	大合奏! バンドブラザーズ P	Nintendo	MUG	售价未定
未定	料理妈妈5 (暂名)	クッキングママ5 (暫名)	Office Create	SLG	售价未定
2013年内					
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
2014年初					
未定	塞尔达传说 众神的三角力量2	ゼルダの伝説 神々のトライフォース2	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	塞尔达传说 众神的三角力量2 (e商店下载)	ゼルダの伝説 神々のトライフォース2	Nintendo	A・AVG	售价未定

3DS

VOL.6
专辑

3DS SPECIAL

佳作指南

电波人RPG3
热血硬派国夫君SP
乱斗协奏曲

典藏攻略

再见 海腹川背
逆转裁判5
新·世界树迷宫 千年少女
大金刚王国 回归 3D
真·女神转生IV
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
妖怪手表

逆转裁判5

特稿

大时代



更多游戏书刊情报网: www.ucg.cn

3DS 专辑光盘定价: 35 元

本手册随盘附赠不能单独销售

3DS游戏最强年鉴 3DS下载游戏图鉴